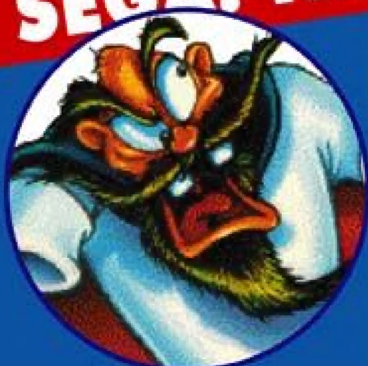
95/1

179FT

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

JOYPAD

SEGA! NINTENDO! CD[32]! 3DO! JAGUAR!



SEGA
TAZMANIA
URBAN STRIKE
THUNDERHAWK

NINTENDO
ASTERIX
EARTHWORM JIM

CD[32]
CASCADE POOL
CHAOS KID

3DO
ROAD RASH



POSZTER MELLÉKLET

A NOVOTRADE 2C KFT TÁMOGATÁSÁVAL



JOYPAD

NEWS

Boldog új évet kívánunk minden JOYPAD olvasónak, bár nem igazán lesz boldog az év kezdése, mert rossz hírekkel kell kezdem a bevezetőnek szánt irományt.

Sajnos különböző problémák miatt, de főképp azért, mert úgy látszik a magyar konzol piac nem tud még eltartani egy ilyen jellegű havilapot, a JOYPAD ezentúl negyedévente fog megjelenni.

A csalódást ellensúlyozandó, valószínűleg fejleszteni fogunk a lap méretein, hogy legalább ezzel kicsit enyhítsük a rossz évkezdést.

Elnézést kérünk midenkitől, akinek fájó pontja lesz ez a változás, sajnos meg kellett tennünk ezt a koránt sem szívderítő lépést.

Előfizetőinket megnyugtatjuk, hogy természetesen megrendelésüket nem időszakra, hanem megjelenési számra tettük át, így például, ha valaki fél évre fizetett elő, akkor ez hat megjelenést jelent, attól függetlenül, hogy milyen időközönként jelenik meg a lap.

A következő JOYPAD április végén jelenik meg. Természetesen előfizetőinknek visszafizetjük az előfizetési díjat, ha erre igényt tartanak.

Félretéve a rossz híreket, beszélgessünk szívderítőbb témákról.

Itt a fejlődés időszaka, hisz mindenki a Saturn-ról és a Play Stationról beszél, nemhiába, hisz két korszakalkotó gépről van szó.

A megjelenő játékok sokasága mind azt sejteti, hogy nagyon hamar komoly piaci részesedéssel kell számolnunk mindkét gép esetében, bár ami a hardware árát illeti, hát az bizony a csillagos égben tanyázik.

Hamarosan, vagy talán már most is kapható mindkét gép itthon is, így a vastagabb pénztárcájú olvasók nemsokára otthonukban élvezhetik a technika eme csodáit.

Jó szórakozást kívánunk ehhez a JOYPAD-hoz is, és ne felejtsétek el, hogy találkozunk áprilisban.

A Team



TARTALOM







PAD

'95/1

A JOYPAD postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/505

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Eredeti lapterv:
Szikszai Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik negyedévente,
ára 179 Ft.
Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, PC & MODEL 2000, Mikro C Bt, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.

Előfizetési díj:
2 szám: 338 Ft,
4 szám: 676 Ft.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül.

ISSN 1218-3504

A szerkesztőség címe:
1149 Budapest, Buzogány u. 4.

Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.
Nyomdai munkálatok:
Zrínyi Nyomda, Budapest
95.2556/1-6622
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

NEWS

UDV MINDENKINEK!

Reméljük most is tudunk majd valami újat hozni, lássunk, mi minden történt a nagy karácsonyi versengés apropójaként.





SONY PSX VS. SEGA SATURN

A konzolpiac decemberben alaposan felforrósodott.

Nyugat-Európában megjelentek az első Sega Saturn és Sony PSX konzolok. Nagy harc alakult ki a két gép körül. A felhasználók egyik fele a Sega nagy konzolos múltjában hisz, míg a másik fél a Sony erős piaci marketingjére teszi a hangsúlyt.

Mi mindenképp pártatlanok vagyunk, hiszen mindkét gép tudása hihetetlen magasságba emeli a mércét. A külföldi szaksajtó is egyre többet foglalkozik ezekkel a gépekkel, sőt akadnak kiadványok, melyek kimondottan ezekre az újabb generációs ketyerékre szakosodtak (EDGE, ULTIMATE).

Azt hiszem, hogy a fejlesztő cégek ismételten törhetik a fejüket a jobbnál jobb ötleteken, és ezek megvalósításán.

Az új csodakonzolokra jelen pillanatban még elég kevés a játék, de ami már elkészült, az magáért beszél.

A Saturn-hoz gyárilag mellékelt Virtua Fighters már-már a játéktermi színvonalat hozza otthonunkba (ha nem ugyan azt), és a PSX is hasonló tudással bír.

Ezek után félek, hogy egy-két játékterem lehúzhatja majd a rolót. Na persze ez csak vicc volt, hiszen egy ilyen szerkezet ára jelenleg egy közepesen használt Lada árával vetekedik, és csak kevés embernek adatik meg, hogy ilyen haszontalan beruházásokba ölje a pénzét.

A hírek szerint más cégek is felsorakoznak majd a két szuperkonzol gyártóinak soraiba.

Úgy látszik mindkét cég alaposan elgondolkozott azon, hogy miként lehetne nagyobb piaci hányadot a magukénak tudni.

A legnagyobb vicc Japánban az volt, hogy a JVC által gyártott V-Saturn (RG-JX1, full kompatibilis az eredetivel) nevezetű masina hamarabb került piacra, mint a Sega gépe. Egy kicsit ciki.

A Sony érdekeltségű Aiwa is gondolkodik egy saját gyártmányú PSX kompatibilis gépen. Hát majd kiderül.

Mi mindenesetre várjuk a fejleményeket, majd az eladások fogják eldönteni a versenyt.

VIRTUAL BOY   NINTENDO

A Nintendo most, amikor az ULTRA 64 még sehol sem tart, kiadott egy újabb kézbentartható pittyegő masinát.

Na azért ez mégsem annyira pittyegő masina, hiszen egy 3D-s képmegjelenítésű játékgépről van szó.

A Virtual Boy névre hallgató szerkezet két fő részből áll: az egyik része a kézben tartható alapgép, a másik egy speciális „head-set”, amelyet egy vezeték köt össze az alapgéppel.

A head-set egy speciális folyadékkristályos szerkezet segítségével tudja becsapni a szemünket, és így egy valódi sztereoszkópikus élményben részesülhetünk a játék során.

Az egyetlen probléma csak az, hogy a gép monochrome, illetve ez nem is pontos kifejezés. A gép a fekete és a vörös árnyalatait tudja megjeleníteni, tehát vörös-szürke a pontosabb megnevezés.

A géphez jelen pillanatban csak 3 db játék kapható (Mario Bros VB, Teleroboxing és Space Pinball). Mindenesetre elég érdekes próbálkozás, de szerintem a Nintendo-nak inkább a piaci helyzetén kellene javítani, ahelyett hogy ilyen dolgokra pazarolja a pénzt és időt.



NEO GEO CD

Egy másik trónkövetelő is megjelent decemberben azt angol piacon. Ez pedig nem más, mint az SNK japán cég Neo Geo gépének CD-s változata.

A Neo Geo CD-ben található elektronika nem változott, csak egy CD-meghajtóval toldották meg a dolgot.

Ezekkel a szerkezetekkel — mivel Európában nem túl elterjedtek, főként magas áruk miatt — legfeljebb úgy találkozhattunk, hogy nem is tudtuk mivel játszunk. Hazánkban csak játéktermi automaták dobozában található meg egy-egy diszkréten megbújó NEO GEO panel és játékkártya.

Az európai elterjedés legnagyobb gátja az, hogy erre a szerkezetre az összes megjelent játékok közel 70 százaléka a beat'em up kategóriába tartozik.

Ezek a verekedős, illetve mászkálós-verekedős kategóriájú játékok nem igazán nyerték meg az európai vevők tetszését — legalábbis az otthoni célra szánt gépek között.

Mindenesetre itt is jelentős a fejlesztés. A fejlesztők mostmár bátrabban irkálhatnak többszáz megás anyagokat is, hiszen ennél a gépnél is a cartridge korlátozott tárolókapacitása volt a legnagyobb probléma.

A legújabb fejlesztések a következők (már megjelent anyagok): King of the Fighters '94 - verekedős játék 3(!!!) játékos opcióval (2 player+computer), Samurai Showdown — szuper grafikájú verekedős anyag, Super Sidekicks 2 — a Fifa Soccer babérjaira törő szuper fociprogram, Art of Fighting 2 — az első rész átdolgozott változata, új karakterek, új mozgások stb., Top Hunter — klasszul kivitelezett mászkálós-verekedős program.

Ebből is látszik, hogy ténylegesen sok a verekedős jellegű program erre a gépre. Még egy apró dolgot említenék meg, mégpedig azt, hogy az új konzolról lefelejtették a cartridge slot-ot (??). Hát igen.

És a régi játékokkal mit csináljak?





ATARI JAGUAR

Az Atari igyekszik behozni a lemaradását az újabb konzolokkal szemben és megpróbál az ismertebb játékok átirataival előhozakodni.

Bár sok szoftverfejlesztő cég még mindig nem hajlandó Jag-ra fejleszteni, a fennmaradó hányad észnélkül nyomul.

Nemsokára találkozhatunk olyan nevekkel is mint: Zool, Flashback, Theme Park, Pinball Fantasies, Cannon Fodder, Syndicate, Rise of the Robots stb.

Sokan azt mondhatják most, minek ehhez Jag-ot venni, mikor ott a PC vagy az Amiga. Hát garantáltan többet fog az ember kapni ezekkel az átiratokkal, mint az eredeti.

A Jag még mindig tartja magát szenzációs árával (USA 199$, Ny-Európa 199£) és a játékátiratok sokasodása biztosíték a gép piacképességének.

Azért arról az apróságról se feledkezzünk meg, hogy a Jag stuffok árai még igen magasak (40-60£), másfélszer olyan drágák, mint pl. egy 3DO stuff.

Néhány újabb hardverfejlesztésről is hallottunk, ebben az irányban is nagy a nyomulás.

A CD-meghajtó 95 február környékén lesz beszerezhető Ny-Európában (kb. 200 £ körüli áron — már készülnek a CD-s Jag progik), de még ugyanebben az évben piacra kerül a Jag VR sisak + kesztyű is.

Természetesen készül az FMV kártya is. Az egyik legérdekesebb fejlesztés a „CATBOX" nevezetű szerkezet, amely gyakorlatilag egy multi I/O interface (95 elején). Ennek segítségével összeköthetünk max. 32(!!) db Jag-ot, és aztán mehet a Doom Deathmach parti.

A távoli tervek között szerepel egy világméretű Jag hálózat kiépítése is, ahol a VR szett segítségével szabadon kószálhatunk majd.

Hát ez így már egy kissé jobban hangzik, nem? Igaz, a tervek eléggé nagyratörőek, de majd meglátjuk.



3DO

A nagy bukásnak jósolt 3DO is úgy látszik talpra állt, ezzel jelentős piaci részesedést harcolva ki magának.

Egyre több gyártó jelentkezik a piacon a saját 3DO kompatibilis gépével. A nevek között szerepel a Samsung, a Sanyo, a Toshiba és a Creative Labs.

Ezek közül a Samsung jelent meg mostmár kézzelfogható szerkezettel, szerintünk egész jól néz ki, az áráról még sajnos nincs információnk.

A Creative Labs is kézzelfogható hardverrel jelentkezett. Ezentúl a PC-s tulajok is játszhatnak a szupernél-szuperebb 3DO stuffokkal.

A csúcs hardvert a PC GURU hasábjain fogjuk majd tesztelni, a tervezett fogyasztói ára úgy kb. 60.000,-Ft+ÁFA lesz.

Egyébként a Matsushita is átdesign-olta a saját masináját, a méregdrága fronttöltős mechanikát felváltotta a szokásos felültöltős megoldás (Sega MCD, Amiga CD32).

A szoftverek is egyre-másra jelennek meg erre a formátumra, a legtöbbjük iszonyatos mennyiségű digitalizált képanyagot tartalmaz, amelyek néhol az FMV minőségével vetekednek.

Újabb kósza hírek keringenek a 3DO körül. A szóbeszéd valamiféle „M2 Accelerator" kártyáról beszél (az M1-es utódja), ami a 3DO-t ötször gyorsabbá teszi majd a PSX-nél.

A kártyán levő új fejlesztésű processzort a három óriás, az IBM, a Motorola és a Matsushita fejlesztőmérnökeinek egy kis csoportja pátyolgatja. A tervek szerint a 3DO nagyobb chip-jeit egyetlen chip-be fogják belesűríteni — ezek a Madame, a Cleo és az Amy névre hallgatnak —, az új chip-et egyszerűen csak Anvil-nek (üllő) fogják becézni. Az alapokat a Motorola Power PC 601-es(!) processzora adja.

Az új proci 64 bites struktúrájú. Csak megemlítenék néhány adatot: 240.000 polygon/sec sebesség, hardver támogatású z-buffering, stb.

Természetesen a legfőbb dolog a kompatibilitás megőrzése volt. Az új processzorral épített 3DO-kra egyenlőre még várni kell, de az oldalsó slot-ba helyezhető kártyák nemsokára már kaphatók lesznek.



DRAGON

A verekedős játékok mindig is nagy sikereket értek el.

Most itt a legújabb.

A **Dragon - The Bruce Lee Story** (SNES, MD, GG, MS, Jag) címet viselő játék a fiatalon 32 éves korában elhunyt Bruce Lee-nek állít emléket.

A Virgin állításai alapján az eddig alkotott verekedős stuffok között ebben a játékban fogunk találkozni a legintelligensebb ellenfelekkel. 35 féle különböző mozdulat, három küzdési stílus, jó néhány titkos speciális mozdulat, 3 játékos opció.



SLAM CITY

Az amerikai kosárlabda Európában is közkedvelt. Sok sztárt ismerünk a tv reklámokból... és persze a játékokból is.

A most kinpadra kerülő egyén nem más mint Scottie Pippen. A **Slam City** (MCD, 3DO) címet viselő végig digitalizált játékban eléggé meglepő módon kosárlabdázni kell majd.

Gyakorolhatjuk a különféle trükkös dobásokat, a zsákolást stb.

A Digfital Pictures idáig még csak jót adott ki a kezei közül. Hát majd meglátjuk.



NOVASTORM

A Psygnosis nemcsak a PC, hanem elég erős konzolos fejlesztést is folytat. A legutolsó sikervárományos programjuk a **Novastorm** (3DO) címet viseli.

A teljesen renderelt tájakon való száguldozás és lövöldözés ebben az esetben kitűnően sikerült. A Microcosm hibáiból tanulva alkották meg a pályákat és a mondhatni iszonyatosan jól sikerült főszörnyeket.

A játék több szintből áll, minden szint egy másmilyen éghajlatú bolygón játszódik, és ez jól látszik is a grafikán.

Egyszóval meg kell nézni.



SUPER PUNCH OUT

A sportjátékok nem örvendenek túl nagy népszerűségnek a konzolok világában.

A **Super Punch Out** (SNES) viszont megtörni látszik ezt a hagyományt. A legnagyobb ötlet a grafikai megvalósításban rejlik.

Ez a stuff olyan rajzfilmszerű figurákat alkalmaz, hogy már a látvány is nevetésre késztet. Idétlen figurák ellen kell harcolnunk, ők nagyot tudnak ütni. Az egyetlen negatívum, ami hiányzik az a két játékos üzemmód.



ALONE IN THE DARK

A nagysikerű PC-s játékok nem kerülhetik el a megkonzolosítást.

Az **Alone in the Dark** (3DO) most újra előkerült az Infogrames jóvoltából. Szuper vektorgrafika, megoldandó rejtélyek, veszélyek várnak ránk ismételten. Sikerült átültetni a PC hangulatát 3DO-ra. Ez az első interaktív movie, ami változtatható kameraállással felszerelt. A következő részek nagy valószínűséggel meg fognak jelenni a közeljövőben.



BLACKHAWK

Biztosan emlékeztek még a nagysikerű Flashback című játékra.

Most egy hasonló jellegű játék fogja megdobogtatni a SNES tulajok szívét.

A **Blackhawk** egy vérbeli mászkálós-akció játék.

A főhős animációja fergeteges és teljesen kidolgozott. A föld alatti bányákban indul a történet, innen kell kijutnunk élve.

Természetesen logikai fejtörők is nehezítik majd utunkat. Mindent egybevetve, ez egy újabb sikervárományos program.

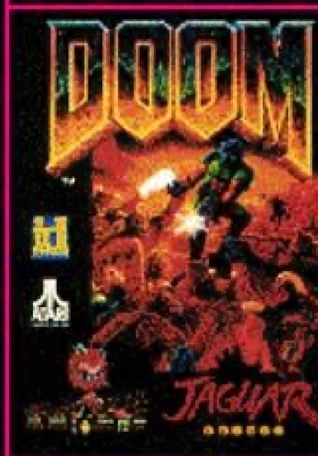


DOOM

Ki ne ismerné a játékok játékát PC-ről.

Most itt az idő, hogy a bikább konzolok tulajdonosai is játszhassanak evvel a mérföldkőnek számító programmal.

A **Doom** (32X, Jag) minden idők egyik legnagyobb játéka marad, még akkor is, ha esetleg valaki tud jobbat csinálni.



A teljesen 3D mozgatás és full textúra mapped megoldás félelmetes élethűséget kölcsönöz a játéknak.

A szörnyek is rendkívül jól sikerültek, egyáltalán nem közhelyszerűek. Az eredeti PC-s változathoz képest azért akadnak változtatások, még olyan szintűek is, hogy olyan plusz pályákat is tartalmaz a konverzió, amely a PC-s változatban nincs meg.

A Jag változatot egyébként az ID programozói csinálták, és már régen kész volt, csak addig nem akarták kiadni, amíg elég sok AvP és Wolf el nem fogy.

A hírek szerint a Jag-os változat egy 486DX 50-es PC sebességével fog futni.

Minden épkézláb embernek egyszer ki kell próbálnia ezt a játékot. Ezek után van mihez hasonlítani.

FIGHT FOR LIFE

Az Atari megpróbál felzárkózni az újabb generációs verekedős játékok (Virtua Fighters stb.) színvonalához.

Nemsokára megjelenik az első teljesen polygonokból felépített technikát alkalmazó játékuk, a Fight for Life Jag-on.

Nagyon kiváncsi vagyok rá.

PINBALL FANTASIES

A Gametek jóvoltából most végre flipperezhetünk egy jót. A **Pinball Fantasies** (SNES) talán az egyik legjobb flipperszimulátor, amely valaha megjelent PC-re és Amigára. Most a konzoltulajok is nekiállhatnak a golyókat ütögetni. A megvalósítás meglehetősen jó, csak vajon a konzolpiacon van-e érdeklődés a flipperszimulátorokra.

WOLVERINE

A **Wolverine** (MD) a Comics képregények világába kalauzol el minket.

Sok ilyen képregényfigura szenvedte már el a megjátékosítást. Ebben az esetben sem lett olyan iszonytató a végeredmény.

Egészen jóra sikerült mászkálós anyagot sikerült az Acclaimnak piacra dobni.

Sokféle veszélyes ellenfél, megoldandó feladatok és persze a szokásos Comics grafika emeli a játék hangulatát.



GEX

A 3DO tulajok most egy remek platformjátékkal lettek gazdagabbak.

A **Gex** egy szuper grafikájú, hangulatos ugra-bugra játék.

A főhős egy gekkó, vele kell a megannyi megpróbáltatáson keresztüljutnunk.

A szuper grafika mellé természetesen még szuperebb zene és hanghatások társulnak.

Szuper.



NOSFERATU

A mászkálós, kalandelemekkel tűzdelt játékokból sohasem elég. A Zeta fejlesztésében jelent meg a **Nosferatu** (SNES) címet viselő játék.

A japán cég Európában eléggé ismeretlen, de azt hiszem a játékaik biztosan jók lehetnek.

Az ódon kastélyban megannyi ellenség várja azt, hogy likvidáljuk őket, miközben a kijáratot keressük.

A sikeres teljesítéshez sok kitartás szükségeltetik.

Cool.



RAYMAN

A Jaguar-ra megjelenő játékok nem igazán érzékeltetik a gép igazi erejét. A **Rayman** címet viselő stuff (UBI Soft) azonban minden képzeletet felülmúl. (Szerény véleményem szerint ez az első olyan játék, ami miatt érdemes Jag-ot venni. Ja és persze a Doom.)

Szuper 24 bites hátterek, aranyos figurák, szenzációs animáció. Azt hiszem, hogy egy platformjátéknak ennél nem is kell több, hogy sikeres legyen. A mellékelt kép azt hiszem mindent elárul. Várom, hogy mikor játszhatok már vele.



MORTAL KOMBAT III

Igen, jól látjátok, már készül a minden idők egyik legsikeresebb verekedős játékának, a Mortal Kombat-nak a HARMADIK része.

Két új karakterről már beszámolhatok, és még nincs vége a sornak. Az első új figura egy hatkezű óriás, GO-NAD névre hallgat. Ő GORO testvére, és elég veszélyesen néz ki.

A másik új karakter egy pirosba öltözött „hölgy", KETAMINE. Az ő speciális tudása az, hogy különféle dolgokká tud majd átváltozni.

A legrosszabb hír viszont az, hogy egyenlőre csak 32X és Saturn verziót terveznek belőle. Talán a nagy érdeklődés hatására elgondolkoznak a fejlesztők a 16 bites változat elkészítésén is.

Mi mindenesetre reméljük, hogy a SNES és Megadrive tulajok sem maradnak ki a „halálos küzdelem" újabb fejezetéből.

Ha újabb infokat tudunk meg, akkor biztosra vehetitek azt, hogy írni fogunk róla.



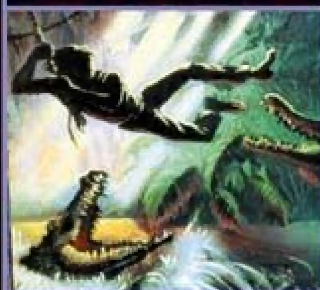
PITFALL

Talán sokan emlékeznek közületek az annak idején C64-en és egyéb akkori gépeken megjelent Pitfall sorozatra.

Most itt az idő, hogy **Pitfall Harry** (MD) újabb feladatok után nézzen.

A dzsungel mélyén, a barlangokban és zúgó patakokban megannyi veszély és ártó szándékú ellenfél vár minket.

A platformjátékok szerelmesei ismételten egy szuper grafikájú, hangulatos játékot kapnak.



CLAYFIGHTERS

A verekedős játékok is elérkeztek arra a szintre, amikor elkészül az első paródia belőlük.

A **Clayfighters** (MD) egy „véresen" komoly anyag, csak az ember oda tudjon figyelni a röhögés közben. Szuper idétlen figurák, lehetetlen mozgások, fergeteges animáció. Ezekkel tudnám a leginkább jellemezni a játékot.

Csak olyan emberkék játsszanak vele, akik nem veszik komolyan a dolgot. Egy vérbeli MK rajongót biztosan nem fog lekötni.



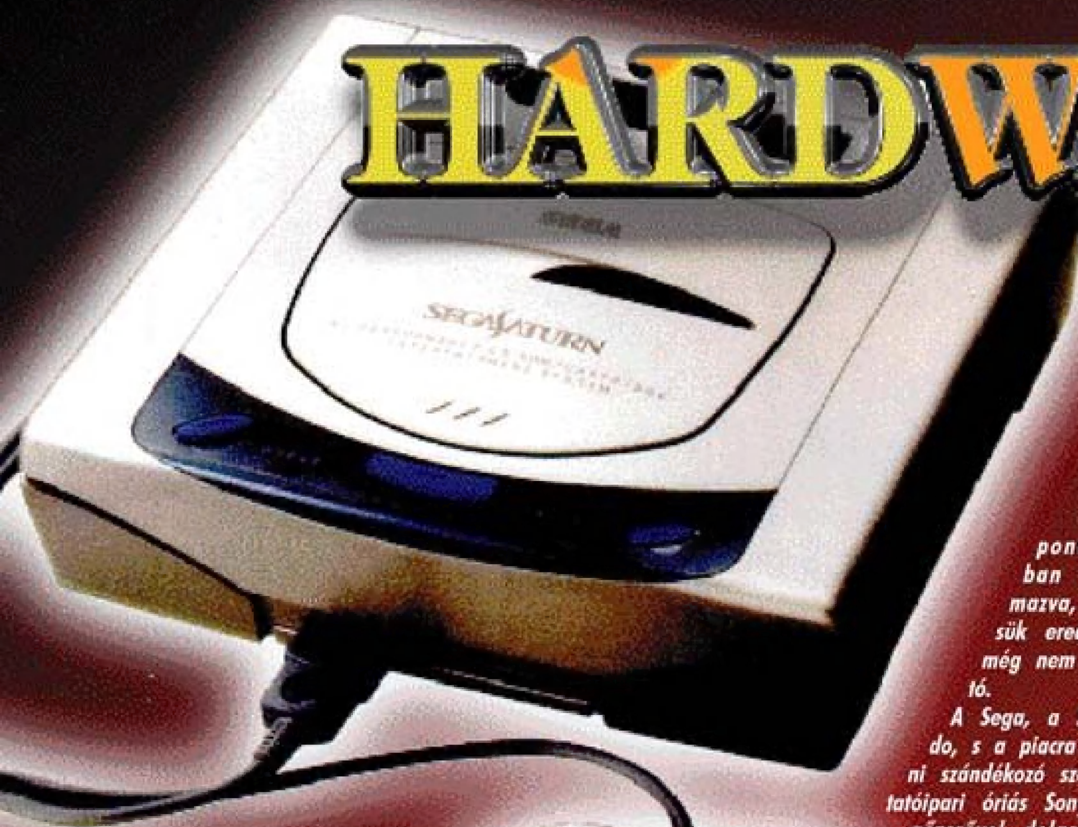
Befejezésképpen azért megnyugtatnám a tisztelt Olvasót.

Természetesen a „gyengébb" tudású konzolokra is folyik tovább a fejlesztés, nem kell senkinek félnie attól, hogy nem lesz elég stuff. Sőt! A sorra megjelenő játékok egyre csak azt igazolják, hogy még mindig lehet újat mutatni. Ennek egyik legszebb képviselője a Donkey Kong Country SNES változata.

A forgalmazó cég eme jeles játékot egyszerűen csak úgy reklámozza, hogy: „Nem szükséges 32 bites gép és CD-ROM meghajtó egy jó játékhoz". Ezzel a véleményükkel mélységesen egyetértünk (mi láttuk), ha valakinek volt szerencséje látni a játékot, az hevesen bólogatni fog.

SAKMAN

HARDWARE



A konzolok szempontjából rendkívül fontosnak ígérkezik az idei Karácsony.

A régi, 16 bites masinák kora lejárt, a CD lemez megjelenése és tömeges elterjedése pedig új távlatokat nyitott meg a játékgépek fejlesztői számára.

A Commodore CD[32] megjelenésével egy generációs váltás kezdetének lehettünk tanúi, ugyanis ez volt az a gép, mely a sokak által ígért teljes 32 bites architektúrát elsőként megvalósította.

Ezt követte az Atari Jaguár nevű konzolja, amelyről épp a múltkori számban olvashattatok egy rövid elemzést Gaborca szövegszerkesztőjéből.

A Panasonic is piacra dobta 3DO rendszerét, amely azonban várakozáson alul teljesít, vélhetően nem túlzottan piacképes ára miatt. Azonban az igazi titánok még nem léptek, azaz, pontosabban fogalmazva, lépésük eredménye még nem látható.

A Sega, a Nintendo, s a piacra betörni szándékozó szórakoztatóipari óriás Sony, már gőzerővel dolgozik az elkövetkező pár évet meghatározható rendszer kifejlesztésén. Az elkövetkezendő pár hónap különös jelentőséggel bír, ugyanis a versenyben nagy valószínűséggel az nyer, aki ebben az időszakban több gépet el tud adni.

Minden kezdet nehéz, de ha egy üzlet beindul...

E hosszúra nyúlt bevezető után vessünk egy pillantást a Sega ifjú titánjára, melynek megjelenését érthető módon nagy várakozás előzi meg. A technológiai fejlődés lehetővé teszi a komplex hardverek elérhető árú alkalmazását a házi játékgépekben is.

A Sega most, felhasználva játéktermi gépek készítésében szerzett tapasztalatát, egy igazán csúcs géppel akar kiállni.

Pár szó a technikai részletekről: a kártyás tárolást feladták, s áttértek a fénylő korongok használatára, melyek leolvasását egy duplasebességű (300 K/sec) CD ROM meghajtóra bízzák.

Arról, hogy a dolgok szépen, rendben történjenek, két darab Hitachi gyártmányú SH2-es 32bites RISC processzor gondoskodik, 27 Mhz-es órajelen 50 MIPS sebességet szolgáltatva.

Hogy a duó ne érezze egyedül magát (?!), a gépben koprocesszorok egész arzenálja kapott helyet: egy Hitachi SH1, egy 24 bites digitális jelfeldolgozó processzor, egy Motorola 68000 és egy videoprocesszor.

A gép 36 MBit memóriával rendelkezik, ami testvérek között is 4.5 Mbyte. A megjelenítés True Color módban történik, 16.7 milliós palettából válogatva a színeket.





A grafikaihardver egyéb jellemzői: 900000 poligon/ sec sebesség, Gouraud árnyalás, textúra ráfeszítés.

A képernyő mozgatásáról és a sprite-ok kezeléséről külön hardver gondoskodik, mely nagyítást és forgatást is képes végezni.

A hangról egy 16 bites 68EC000 gondoskodik, PCM 32 és FM 8 csatornán.

Az, hogy a gép az MPEG támogatást opcióként nyújtja, vagy alapállapotban is tartalmazni fogja, nem derült még ki.

A Saturn alapjában véve még mindig 2D alapú technológiára épül, nem használtak teljes, Z bufferrel rendelkező 3D-s hardvert. Emiatt a sprite-okat először a 2D-s környezetbe kell a megfelelő módon elhelyezni, nagyítva illetve torzítva. Az elemekhez lehetséges mélységet is rendelni, így egyszerűen lehet tőlünk távolodó és a messzeségben eltűnő elemeket létrehozni.

A CSG (Consumer Soft Group) ez évi második kiállításának időpontja egybeesett a Sega Saturn árusításának hivatalos kezdésével, ám a cég az időpontot áttette november 22-re. Mire ez a cikk megjelenik, külföldön már minden bizonnyal kapható lesz.

Az árról nincsenek pontos információk, de az Egyesült Királyságban valahol 300 font környékén lesz.

Megjelenése nagy valószínűséggel megpecsételi a Sega 32X sorsát,amely ugyan szintén jelen volt a kiállításon, de nem keltett nagy érdeklődést. Minek vegyek egy 32X-et, ha nemsokára vehetek egy Saturn-t?? — hangzott el több szemlélő részéről is a kérdés.

Megkezdődött a kiegészítők gyártása is. Egy japán elektronikai kiállításon, melyet a CSG után egy héttel tartottak, már működő változatban jelen voltak a következők: egy „multitap” adapter, mely egy gépen egyidejűleg 7 játékost enged játszani (két gépet összekapcsolva 12-t), egér és egy RAM kártya, mely a játékállások mentésére szolgáló SRAM méretét növeli meg úgy, hogy az elég legyen 16 állás mentésére is.

A Sega az új géphez új marketing technikát is alkalmaz, a 3DO-nál is használt módszerhez hasonlóan árulja a hardver gyártására vonatkozó jogokat. Ezeket jelenleg a gép fejlesztésében is részt vevő partnerek vették meg: JVC, a gép CD ROM meghajtójáért felelős cég, Hitachi, az SH1 és az SH2-es chip gyártója, valamint a Yamaha, mely a 16 bites hangért felel. A szerződés megengedi, hogy mindegyik előbb felsorolt cég gyártson Saturn kompatibilis gépet, sőt azt is, hogy mindegyik a 0-dik napon kezdje el árulni.

A Hitachi külön céget hozott létre csak azért, hogy az első évben eladni remélt egymillió, általuk gyártott Saturn menedzselését végezzék.

A hardver azonban magában semmit sem ér, ha nincs mellette a megfelelő szoftver. Nos, júniusban még mindig komolyan kétségbe vonták annak esélyét, hogy a Sega a tervezett novemberi megjelenési határidőt tartani tudja.

A fejlesztés alatt álló szoftvereken még igen sok munka volt hátra, keveset lehetett felismerhető szinten látni, a játékról pedig senki sem álmodozhatott.

A játékokról a következő két oldalon részletesebben írunk, épp ezért, most csak pár szót szólnék róluk, nagy általánosságban.

A szokásos Arcade átiratokon kívül saját játék is készül, Clockwork Knight címen.

Ezt a játékok a japán Segánál már több mint egy éve fejlesztik, s minden grafikát Silicon Graphics gépeken számoltattak, a Soft Image Creative Environment szoftvercsomagja segítségével.

A játék korai demóverzióját használták fel arra, hogy a gép számára megnyerjék a külsőfejlesztő cégeket.

A fejlesztés egyik kulcseleme az ún. Titan arcade kártya. A Titan alkotóinak elsődleges célja egy olyan arcade gép létrehozása volt, melyről a játékokat a legkevesebb munkával át lehet hozni a Saturn-ra.

Ezen okból a hardver nagy része ugyanaz, ám a Titan nagyobb memóriával és jobb hanggal rendelkezik. Itt megjegyzendő, hogy a Saturn-ba kerülő Yamaha kártya így is a legjobbak közé tartozik.

Nagy vonalakban ennyit tudtunk közölni a Sega új gépéről.

A szerkesztőségben mindenesetre mindenki alig várja, hogy rátehesse kezét egy ilyen gépezetre.

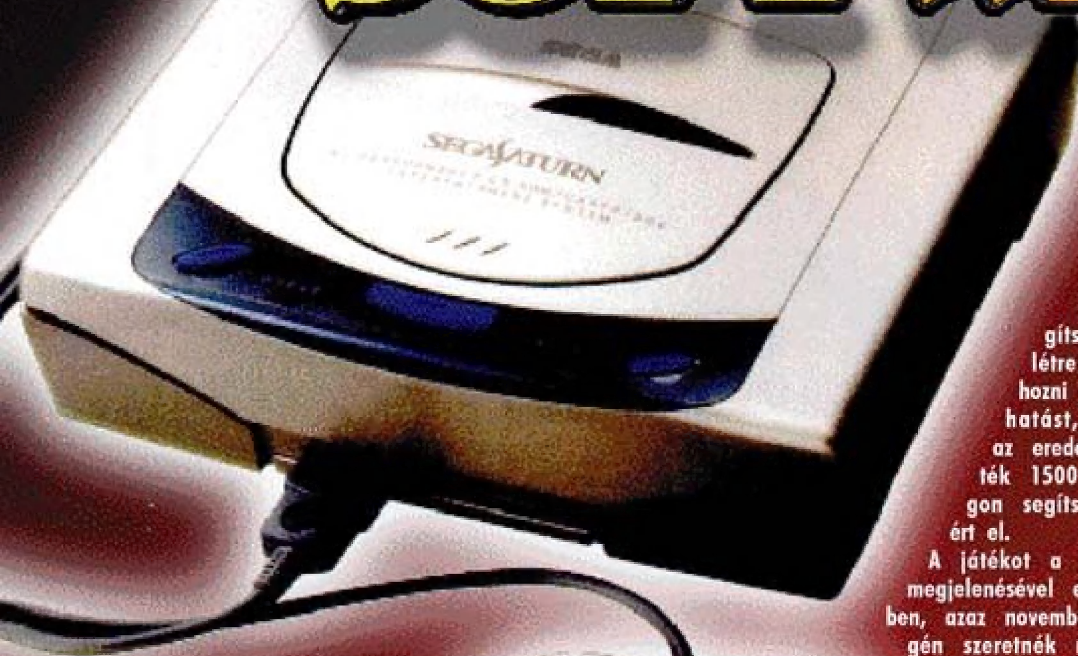
A következő oldalakon olvashattok az egyenlőre megjelent, vagy éppen még tervbevett programokról, mert ugyebár nem árt, ha nem csupán a száraz hardware adatokat ismeri az ember egy gép megvásárlásakor.

Prunoki





SOFTWARE





VIRTUA FIGHTER

Az arcade beat'em up játékok koronázatlan királyaként tisztelt Virtua Fighter az első Saturn játékok között fog megjelenni.

A sokak általa legrealisztikusabbnak tartott bunyós játék átírásán már négy és fél hónapja dolgoznak a Sega fő arcade diviziójánál, az AM2-nél.

A fejlesztők megpróbálják a lehetetlent és áthozni a Model 1-es arcade gépen látható összes piciny részletet a Saturnra, erősen remélve, hogy a gép hardver lehetőségei elégnek bizonyulnak a feladathoz.

Az arcade verzióban minden karakter 2000 poligonból áll, amit nagyon nehéz lesz a Saturnon is elérni.

A kezdeti változat 100 poligon tartalmazott karakterenként, de ez az idő múlásával szép lassan nőni kezdett.

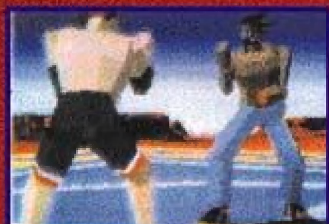
Mivel a Saturn, a Model 1-el ellentétben nem tartalmaz a poligonok kezelésére alkalmazott célhardvert, minden teher a központi processzorokra hárul. A Sega egyik legendás embere, az AM2 jelenlegi vezetője, Yu Suzuki jelenleg is gyorsított poligonszámoló algoritmusokon dolgozik a Virtua Fighter számára.

A felbontással már kezdik közelíteni az arcade verziót.

A Saturn jelenleg 640x224 pixeles felbontással dolgozik, szemben az arcade 496x384-es felbontásával. Bár a Saturn változat összességében kisebb számú poligont fog tartalmazni, ám valószínűleg legalább olyan jól fog kinézni, mint az eredeti verzió.

A Model 1 nem használt textúra ráfeszítéseket, amiben viszont a Saturn erős, így a poligonok egy részét megpróbálják textúrákkal kiváltani. Suzuki úr szerint 1000 poligon+ textúrák segítségével létre lehet hozni azt a hatást, amit az eredeti játék 1500 poligon segítségével ért el.

A játékot a Saturn megjelenésével egyidőben, azaz november végén szeretnék megjelentetni. A képeket (sajnos rossz sajtópéldány) elnézve, akármennyire lesz vagy nem lesz összevethető az átirat minősége az eredetivel, nagy baj már nem történhet.



TAMA

A tama japánul labdát jelent, s a játék fejlesztőinek úgy látszik sikerült lezárniuk egy kört.

A Tengen cég forgalmazza majd a Saturn-ra írt első külsős programot, az a cég, mely eredetileg az Atari Games pénzbedobós játékainak házi számítógépes átiratait készítette.

Az Atari bizonyította be elsőként, hogy a labdának a számítógépes szórakoztatásban is jut szerep, Marble Madness című játékával.

A Tama teljesen kiforgatja a Marble Madness koncepcióját. A labda helyett a táblát kell irányítanunk, azaz tolnunk, döntenünk különböző irányokba ahhoz, hogy a labda a megfelelő irányba haladjon.

A játékcélja a labda adott helyre juttatása egy adott időn belül.

Ha valakinek van otthon Commodore 64-e, láthatott valami hasonlót egy Tilt című játék formájában. A Tama minden pályája egy-egy labirintus, melyben falak, rámpák, lépcsők, csapdák és egyéb szokatlan akadályok mind megtalálhatók.

Ellenfelek nincsenek, ezért a játék csupán harc az idővel. Meglepő módon azonban találunk a játékhoz kerettörténetet: gonosz gépek által kreált gonosz labdák átvették az uralmat Labdaország felett.

A jó labdáknak meg kell próbálni visszaszerezni a hatalmat, hogy az ország újra szabad lehessen. Ez még a japánok szemének is nevetségesnek tűnhet, azonban jó ok arra, hogy az egymás után következő pályákat máshelyszínekre tegyék. Ezek lehetnek erdők, hegyek, síkságok, gleccserek, atlétikai pályák...



Minden helyszínen saját, jellegzetes talajt találunk, mely különbözőképpen befolyásolja a labda mozgását. A meggyőző textúra ráfeszítéses grafika ellenére nem valószínű, hogy a Tama jó pozíciót foglal majd el a Saturn bevezetése során reklámozott játékok sorában. A Clockwork Knight és a Virtua Fighter mellett ez nem is csoda.

CLOCKWORK KNIGHT

Sokan tippeltek arra, hogy a Saturn első platformjátékának főszereplője egy kék sündisznó lesz. Nos, tévedtek...

Sonic nem jelent meg a gépre, de itt van helyette Pepperouchau, a páncélozott óraszerkezet. Nem, nem bolondultam meg. A Clockwork Knight, melyben hősünk a főszerepet játssza a fejlesztés végső stádiumába érkezett, s minden esély megvan rá, hogy a november végi megjelenés igaz lesz.

A Clockwork Knight egy nagy amerikai vidéki házban játszódik, melyhősünk számára különösen nagynak bizonyul, tekintve, hogy ő maga csak pár centiméter magas.

A történet Chelsea körül játszódik, aki a házkakukkos órájában csapdába esett.

Minden este, mikor az óra éjfélt üt, Chelsea könnyfakasztó dalra fakad, s a házban található összes játékéletre kel.

Ám egy éjjel, a házban támadó váratlan áramszünet alatt Chelsea eltűnik. S mint az minden platformjátékban történni szokott, a főhős már útra is kel, hogy megtalálja szíve hölgyét.

A Clockwork Knight lélegzetelállítóan néz ki, köszönhetően a szép bittérképes háttérnek és a jól eltalált textúrafeszítéses 3D-s tárgyaknak. A Sega maximális mértékben kihasználta a Saturn hardverét, fantasztikus parallax scrollokat és poligon animációkat hozva létre.

Abból ítélve, amit a Sega eddig a játékkal kapcsolatban elárult, a programban a főszereplő nagyban befolyásolhatja a háttérben találhatótárgyakat.

Háztartási tárgyakat lehet leütni a polcról, kisvasutakat lehet irányítani, s törülközőket lehet felhasználni arra, hogy keresztül tudjunk menni csúszós részeken.

Ha a játszhatóság párban lesz a grafikai megjelenítés minőségével, könnyen lehet, hogy Sonicnak új trónkövetelővel kell megküzdenie.





DAYTONA USA

Hat hónapig a Daytona USA uralta az arcade gépeket.

Ez a népszerűség kétségtelenné tette a játék bemutatását a szélesebb rajongótábornak is, azonban az arcade és az otthoni gépek technikai színvonalának különbsége az eredményt legalábbis erősen kétségessé tette.



A pénzbedobós változat a Sega Model 2-es gépén alapul, melyben egy 25 Mhz-es 32 bites chip kerget egy poligongeneráló célhardvert.

Az arcade így 300000 textúrát is tartalmazó poligon generálására képes másodpercenként.

Ráadásként több 32bites 3D-s koprocesszor gondoskodik arról, hogy a játék 60 kocka/ másodperc sebességgel mozogjon, 16 MFLOPS teljesítményt nyújtva.

Bár a Saturn soha nem lesz képes ekkora teljesítményre, a Sega már tett lépéseket egy megfelelő minőségű átirat kifejlesztése felé.

A játék részletességének csökkentésével már elképzelhető a 20-30 kocka másodpercenkénti sebesség. A hegyek, a fák és a pálya szenvedi a legnagyobb minőségromlást, a játékban kevesebb színt használnak, s a textúrák felbontása is csökkent.

A potenciális vevőknek a legnagyobb vonzerőt a multiplayer mód jelentheti. Mint azt már említettem, a multitap adapter segítségével többen is küzdhetnek egymással.

PANZER DRAGOON

Figyelembe véve a szerepjátékok és a beat'em up-ok uralmát Japánban, meglepő látni egy 3D-s lövöldözős játékok a Saturn első játékai között.

A Clockwork Knight-hoz hasonlóan a Panzer is mint egy Silicon Graphics demó kezdte pályafutását majd egy évvel ezelőtt, ám azóta átkerült a Saturn hardverre.

Mint sok más shoot'em up, a Panzer Dragoon sem dicsekedhet bonyolult játékmenettel.

Egy sárkány hátán ülve kell átvágnunk magunkat misztikus lények minket támadó, egymás után érkező hullámán.

A Sega pénzbedobós automatáihoz hasonlóan a Panzer Dragoon is több nézőponttal dicsekedhet.

Mindegyiknek megvan a maga előnye, bár a Sega szerint mindet használni kell a tényleges előrejutáshoz.

A Panzer grafikáit nagyon jól eltalálták, határozott fantasy jelleg érződik rajtuk. Egyszerűbb lett volna a szokásos űrtörténetet felhasználni, ám a Sega ezúttal jól választott.

A grafika fantasy jellege adja azt a pluszt a játéknak, mely kiemeli a kategória többi tagja közül.

Prunoki



TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Sziasztok fiatalok!

Remélem ágyban vagytok már! Ma egy nagyon érdekes mesét mondok el nektek.

Egyszer régen a jó öreg Tazmániában élt egy szegény Tazmániai ördög. Nevezzük Taznak. 1993-ban öreg barátunk elindult szülőföldjén, hogy kemény hét pályán átugrálja, átforogja magát. Ha nehezen is, de sikerült neki.

Megérdemelt pihenését töltötte éppen Tazmánia Sunshine-Beach nevű igen felkapott tengerparti üdülőhelyén, amikor...

Messze egy távoli bolygón (nevezzük ezt a bolygót Mars-nak), élt egy kicsi zöld ruhába bújtatott hangyaszerű lény.

Ez a kis hangyácska valószínűleg a felső tízezerhez tartozott (ha a méretéből nem is látszik), mivel saját állatkertje volt. Nem is akármilyen állatkert. A bolygó legnagyobb kertjét tudhatta a magáénak. Jött is a sok látogató, dőlt a"lé" a kasszába. Egy napon azután beütött a csőd.

Egy teremtett lélek sem jött el, hogy megnézze a világegyetem különböző legeldugottabb részeiből összegyűjtött furcsábbnál furcsább lényeket.

Hangyácskánkat álmatlan éjszakák gyötörték. Mi lesz akkor, ha senki nem kíváncsi többé az állatkertre?

Rémálmaiban már látta amint a bíróságítéletet hirdet: "Eladósodás miatt börtönfogságra ítélem! Büntetése Tshibo! A legtöbb mi adható!"

Ekkor riadt fel borzalmas álmából, és elhatározta, hogy valamit tennie kell, ha nem akar a többi hangyával együtt egy eldobott ragacsos Hohes-C-s dobozban tengetni életét.

Maradék pénzén építetett egy hatalmas ketrecet, elővette a Kis Állathatározó című könyvét, — ami még általános iskolában volt kötelező olvasmány biológia órán —, és nézegetni kezdte.

Ahogy nézegette a szép színes képeket, megakadt a szeme egy különös teremtményen. Kurta-vékony-lábak, hatalmas izmos vállak, hosszú kezek, félelmetes vicsorgó fogak. "Ez kell nekem!" — kiáltott fel izgatottan. A kép alatt egy furcsa értelmetlen földi nyelven egy rövid feliratot látott. Tazmánian Devil (Tazmániai ördög).

Beugrott az űrhajójába, hogy befogja a legkülönlegesebb állatot.

... egyszer csak besötétedett az ég, és egy vastag fénysugár vette körbe az öreg Tazt, majd beszippantotta egy furcsa járműbe. Ott gyorsan egy fa ládába zárták. Amikor már nagyon unta a sötétséget és a magányt, akkor bevetette legfélelmetesebb harci fogását a Taztornádót (kontrolpad "B" gomb). A faláda széthullott, és egy ketrecben találta magát.

Törte szegény fejét mi tévő legyen. Ekkor egy isteni szikra pattant ki az agyából. Mi lenne, ha megszöknék, és megkeresném a haza vezető utat? A gondolatot tett követte. Beindult a Taz-tornádó.

Felugrott és megpróbálta áttörni a ketrec oldalfalát.

Csodák csodája sikerült neki. "Itt a szabadsághoz vezető út!" — kiabálta.

Ahogy ment mendegélt, néha egy másik ketrecbe találta magát, ahol harcias fogadtatásban volt része. Nem esett pánikban, forogni kezdett mint egy hurrikán, és elsöpörte az ellenfelet.

Ahogy haladt előre mindent megevett amit talált. Sajnos a robbanó torták, bombák és dinamitok kicsit megfeküdték a jobb ételekhez szokott gyomrát.

Gyengének kezdte érezni magát. Egyszer csak egy elsősegély ládát talált egy ketrec tetején. "Jé! Itt ez a jó kis elsősegélydoboz. Mi lenne ha megenném, és ez másokat egyáltalán nem zavarna?" A gondolatot tett követte. Már az első falatok után kezdett visszatérni a régi energiája.

Máskor egy golyókkal teli doboz került pillanatok alatt a gyomrába ennivaló helyett. Ekkor képes volt ilyen bogyókat köpködni ("A" gomb).

Csillogó szemmel vette észre, ez hatásosabb fegyver a sok különféle harcias lény ellen. Arra még gondolni sem mert szegény feje, mi lenne, ha olajos flakonokat ebédelne. Egyik alkalommal pikáns reggeli helyett kipróbálta. "Egy ételem-egy halálom, ezt a flakont megkajálom!" — ordította, és lenyelte. Hatalmas tüzet tudott okádni mint a mesebeli sárkány.

Így jutott el az egyik teleporttól a másikig, valamint az első pálya végére.

Amikor idáig elért, ügyes programozók siettek a segítségére, és megírták a második pályát.

Öreg feje nem is gondolta, hogy a felszín alatt fog kikötni.

Véletlenül egy villogó lézersugárba került. "Hoppá! Milyen kicsi lettem! Így átférek a vékony alagutakon." Ezt még egy pár helyen kipróbálta. Ennek az lett a vége, hogy egyszer kicsi volt, másszor pedig óriási.

Amikor éppen megnőtt, nem volt ellenfele, nem ártott neki senki és semmi. Sajnos ez az állapot mindig csak pár másodpercig tartott (ált. 30 másodperc).

Így jutott el az X-bolygóra, majd vissza a földre.

Mexikóban kötött ki. Itt többek között megküzdött egy csomó poncho-s illetővel és egy hatalmas fekete bikával.

Útjának következő állomása egy vadászkastély volt. Tűzlabdákat kerülgetett, árkokat ugrált, míg el nem jutott Marvin házához.

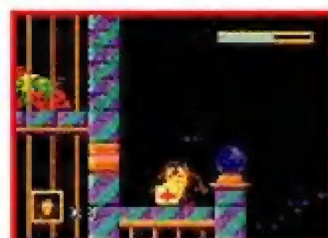
Ez volt az utolsó akadály a hazavezető úton. Nem is volt könnyű dolga az öreg Taz-nak. Csapdák, bezáródó falak, halálos lézersugarak és golyók nehezítették az előrejutást. De a bátor Tazmániai ördögöt semmi nem tudta visszatartani. Ugrott, forgott, morgott, köpködött, és tüzet okádott, ahogy csak bírt.

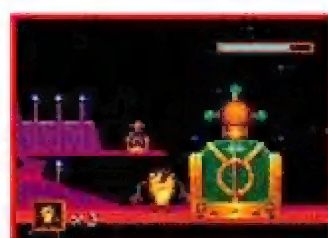
Fáradozása meghozta gyümölcsét. Ha nehezen is, de sikerült hazajutnia. Itt a mese vége. Álmodjatok szépeket, jó éjszakát mindenkinek!

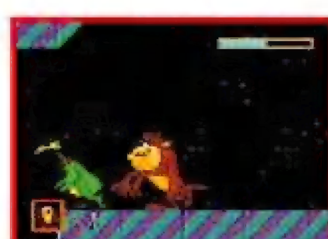
-Tom-











ÉRTÉKELÉS: 83%
SEGA-MD

Sylvester & Tweety in CAGEY CAPERS











ÉRTÉKELÉS: 94%
SEGA-MD

A Looney Tunes fergeteges duója megérkezett és megdobogtatja minden földi halandó szívét, mert ilyet még nem láttál, az tuti!

Főszereplők: Szilveszter a macska, mint negatív HŐS és Csőrike a bájos madár, mint pozitív ÁLDOZAT.

Természetesen nem hiányoznak a mellékszereplők sem a sztoriból, remek alakítást nyújt a Nagyi, a kedves kenguru bébi, Spike, a bivalyerős bulldog és még néhány statiszta.

Egyszerűen csak annyit mondhatok, jobb mint a rajzfilm!

Most nem az ártatlan lelkű kismadárnak kell drukkolnod, sőt!

Ragadd magadhoz az irányítást és Te, mint a macskák macskája, a szellemes, kellemes, jellemes és fáradhatatlan Szilveszter, kapd el azt a fránya szárnyast, hisz köztudott, hogy az olajos hal, pusztán csak emésztőnedv-foglalkoztató a frissen megtépett madárka fenséges zamatához képest!

Legalábbis ezt rebesgetik azon boldog kóbor macsekok, akik már elkaptak egyet-egyet. S most végre belekóstolhat Szilveszteris az élet legjavába!

Igaz, meg kell dolgoznia érte, de megéri! Sőt, még jó is ez a kis kergetőzés, csak néha kicsit túlzásba viszi az a fránya dög a pofonokat, na meg a Nagyi a söprűvel...

Fékezzünk csak le egy kicsit! A legfontosabb dolgon már túl vagy, megvetted, kikölcsönözted, szóval megszerezted a stuffot!! Remekül fogsz szórakozni ezt garantálom. A játék elején állítsd be az optionsban a nehézségi fokozatot. A választott százaléktól függ, hány pályán lehet nyomulni. Vétek bármelyiket is lehagyni, szerintem minimum 100%-ra tegyed!!!

OK, akkor induljon a móka!

A cél elkapni Csőrit! Egy-egy nyugodt percben kuksizd meg, merre jár. Ha odaérsz úgy is tovareppen, de karmaid segítségével néhány tollától megszabadíthatod! Így kell őt űznöd, amíg meg nem áll végre, s ha sikerül eljutnod hozzá, megragadhatod (egy kis időre).

Szilveszternek csak egyetlen hibája van — mint általában minden macskának —, nem tud repülni! Ez az alapvető fogyatékosság azonban sokszor komoly feladatok elé állítja a kandúrt, mert Csőrike szárnyalva tovalibben, ő pedig ott marad, hoppon.

Szerencsére egymásra tud pakolni mindenféle cuccot, amire felmászhat. Mivel a nagy magasságokból való zuhanás nem tesz jót még a cicusoknak sem, ezért használd az ernyődet!

Igen, kezdetben nem lesz több gond. A házban és a kertben még a bulldog keseríti életedet, de ha a csontot meglengeted előtte, mindjárt elfelejti a kutya-macska háborút. Használd ki a pályákon található rejtőző helyeket is (állólámpa, mózeskosár, kuka)! Már csak azért is, mert például a Nagyit nem lehet kupán vágni a kalapáccsal. A programozók, ki tudja miért, ezt nem tartják etikusnak. Kérdem én, macskát seprűvel verni szabad?!

A Mayhem Expressz száguld célja felé és szegény Szilveszternek minden ügyességére szüksége lesz, hogy ne essen a sínek közé!

Óvakodni kell a huzattól és a nyitott ajtóktól, a tovább jutáshoz nélkülözhetetlen a Hiperty Hopper — magyarul rugóláb — is.

A sikátorban a kerítésen, ablakokon és a villanyvezetéken át vezet az út.

Óvakodj a tűztől és a kaktusztól, keresd meg a titkos szobát!

A laboratóriumban már súlyosabb a helyzet, mert Csőrike időnként MEGA-madárrá alakul át és szőröstül-bőröstül elnyeli hősünket, aki csak bőszült karmolással érheti el, hogy a rémkanári kiöklendezze.

Ahhoz, hogy meg is sebezze, szüksége lesz egy speciális Antidote lötyire, ami csak korlátozott számban áll a rendelkezésére. Amíg lehet tépd azt a sárga röppentyűt, s üldözd fel a harmadik szintre, ott bekerítheted!

Dr. Jekyll laboratóriuma igazi erőpróba. Van itt áram, tűz, kapcsolóhegyek, gyilkos folyadékok, lombikok, szóval minden ami kell. Ráadásul Szilveszter összetöpörödik és a hatalmas tárgyak között csöppet sem könnyű megtalálni a helyes utat, s elkapni a kiszemelt áldozatot!

A hajó ehhez képest már Hawaii, DE jól gondold meg, mit csinálsz a végén, mert nem biztos, hogy a legkézenfekvőbb megoldás a legjobb...

Ennyi lenne.
Best game,
vedd
meg!

Lily



URBAN STRIKE

THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE







Az Electronic Arts nagysikerű helikopteres játéka, a Desert Strike után nem sokkal megjelent a Jungle Strike is (vagy nem?). Ezt követte a sorban a SEGA POWER angol "szaklap" által, az év lövöldözős játékának kikiáltott Urban Strike.

A játék 2001-ben, valami USR-nek nevezett országban játszódik. Az intróból kiderül, hogy egy jóember a bűnözés megfékezéséért folytat valamiféle kampányt.

Nemsokára szemtanúi lehetünk a jóember fiának a kocsiba-sülésének (BUMM).

Ekkor keresnek meg minket, és pont akkor, amikor éppen szabadságunkat töltjük a Hawaii Szigeteken. Átkozott technika.

Ezt a GSM telefont igazán nem kellett volna magunkkal hozni. Így az embernek nem lehet nyugta sehol sem.

Kénytelen kelletlen, "önkéntes" alapon elvállaljuk a feladatot.

A hagyományos grafikai megjelenítés semmit sem változott, csak most nem a sivatagban vagy dzsungelben kell repkednünk, hanem egy város felett.

Az újdonság a programban az, hogy nemcsak egy, hanem kétféle helikopterrel, és van, ahol gyalogosan kell megoldanunk a küldetéseket.

A játék elkezdése előtt egy menüben találjuk magunkat. Az "A" gomb megnyomásával kezdhetjük a játékot (password, és/vagy "START"), illetve itt van lehetőségünk az "elmentett" állások "visszatöltésére" (PASSWORD alapján).

A "B" gomb megnyomásával a Co-pilot kiválasztását tehetjük meg.

ÉRTÉKELÉS: 82%
SEGA-MD

A "C" gomb az OPTIONS menübe kapcsol. Nézzük először az OPTIONS menüt.

Az első pont a "**BUTTONS**", itt lehetőségünk van megnézni a tűzgombok funkcióját, illetve ezeket át is definiálhatjuk.

A "**CONTROL**" pontban egy fontos dolgot tudunk beállítani. Ha a "**WITH MOMENTUM**" opciót választjuk, akkor helikopterünk — valamelyik iránygomb egyszeri megnyomásával — folyamatosan fog abba az irányba haladni.

Ha a "**NO MOMENTUM**" opciót választjuk, akkor a heli azonnal megáll, ha elengedjük az irányító gombot.

Lehetőségünk van még a hat gombos SEGA joypad használatára is, akkor egyéb extra funkciók is elérhetők a plusz gombok segítségével.

A tűzgombok funkciója a következőképpen alakul (default értékek):

Mohican heli:
"A" Hellfire missiles,
"B" Hydra rockets,
"C" Chain gun.

Blackhawk heli:
"A" Chain gun 1,
"B" Rockets,
"C" Chain gun 2.

Gyalog:
"A" --,
"B" Hydra missiles,
"C" MR9 géppityu.

A különféle módozatoknál alkalmazott páncélzat hatásfoka is váltózó. Mohican 1000 egység, Blackhawk 2000 egység, gyalog 200 egység.

Ebből is látszik, hogy gyalogszerrel sebezhetőbbek vagyunk (de nem is lőnek ránk ballisztikus rakétákkal).

Nézzük most a Co-pilot válogatósdit. Itt a harcosok három alapvető tulajdonsága alapján tudunk válogatni. Csörlő kezelés, célzási távolság, fegyverhasználati sebesség. Ezek szerintem egyszerűen megérthetők, tehát nem is boncolgatom tovább a tulajdonságokat. Egyetlen probléma, hogy gépkönyv ugyan jelzi ezeknek a tulajdonságoknak a létét, de a válogatás során konkrét adatokat sajnos nem áll módunkban megvizsgálni.

Ahol **M.I.A.** feliratot látunk, az ugye egyértelműen a "Missing in Eksön" dologra utal, tehát ha megtaláljuk, akkor később alkalmazhatjuk az illetőt (érdekes, hogy a bőrkabátos ózonlyuk alatt sokat ácsorgott figura M.I.A., de azért ott biliárdozik a teremben (és nemcsak ő!!)).

!! What a BUG !! Na akkor hajrá! Az eligazítás után a terepen találjuk magunkat. Cél a parancs szerinti ellenséges célpontok megsemmisítése, majd leszállás a leszállóhelyre (tényleg?).





A "**START**" gomb megnyomásával kerülünk térkép módba — ez egyébként egy csuklóterminál —, itt lehetőségünk van minden egyes objektumot behatárolni. Itt tudjuk megnézni, hogy hol tudunk tankolni, lőszert felvenni, a pajzsunkat regenerálni, stb. Természetesen minden egyes tereptárgyat is itt tudunk megnézni, illetve egyéb szöveges információkat is kapunk ezekről.

Új küldetés elkezdésekor a sérüléseink automatikusan 0-ra csökkennek, és természetesen teli tankkal és full lőszerrel indulhatunk a következő bevetésnek. Érdekes újítás a gyalogos küldetés, csak némi kívánnivalót hagy a grafika mozgatása és minősége ezekben az esetekben.

Az EOA bebizonyította, hogy egy róka a harmadik bőr lehúzása után sem fázik. XXX STRIKE őrülteknek erősen ajánlom.

SAKMAN





















Amikor megláttam a játék dobozának hátoldalán levő screenshot-okat, egyből arra gondoltam, hogy ez jó grafikájú, de egészen biztosan iszonyatosan lassú játék. A kellemes csalódás viszont nem maradt el. Azt hiszem nem nagyképűség, ha azt állítom: ez a legszuperebb helikopter-"szimulátor" amivel valaha is játszottam konzolgépen. Ehhez a játékhoz csak a PC-s Comanche-ot lehetne hasonlítani, de az egy kicsit más (gép)kategória.

Hihetetlen, de ebből a műanyag dobozból is ki lehet csiholni egy ilyen szintű játékot.

Ez nagy szó, még akkor is, ha CD-s háttértárral támogatjuk a rendszert. Kár is pazarolni ezt a kevés helyet az értékes szöveg elől, lássuk a programot.

A játékban az amerikai hadsereg kötelékében egy AH-73M Thunderhawk típusú helikopter vezetése a feladatunk.

Cél az összes küldetés sikeres végrehajtása. A küldetések közül a fő térképen választhatunk.

Minden esetben a hely neve alatt egy rövid szöveg jellemzi a küldetés lényegét. Ha várunk egy kicsit, akkor egy digi hang elmondja a röviden a feladatot.

Miután a földtérképen kiválasztottuk a nekünk tetsző helyet, irány a bevetés. Itt többféle harci helyzetbe kerülhetünk. Repülhetünk normál, sivatagos vagy óceáni légtérben, természetesen nappal vagy éjszaka is — ahogy a küldetés megköveteli.

Azt tudni kell, hogy minden főküldetés általában 5 kisebb küldetésre oszlik. Ezeket egymás után kell megoldani.

Irány az eligazítás. Villany leó. Itt megtudhatjuk parancsnokunktól, hogy melyek az elsődleges célpontok. Miután ezek helyét memorizáltuk, irány a terep!

Rövid töltögetés után feltűnik a kinti táj képe — egy helikopter ablakán keresztül nézve. (Na, gondoltam, szép-szép, de majd meglátjuk hogyan mozog. És megmozdult! Az tény, hogy nem egy színkavalkád, ami a képernyőn látható, és enyhén pixeles a táj, — de ez a mozgatás! A CD ugyan töltést jelzett, de aztán hamar rájöttem, hogy a zenét "tölti" a gép. Ha ezt mind a SEGA 68000-ese számolja ki, akkor csak egyet tudok mondani. Le a kalappal a MEGADRIVE és a programozók előtt.)

A következő dolgokat vélhetjük felfedezni a képernyőn. (Az egyhetes port. Ja, hogy azt már letörölted?)

A kép felső részén az iránytű, bal oldalon pedig a magasságmérő kapott helyet.

Alul a heli egyszerűsített műszerfala található. Ezen a következő dolgok vannak. Balról jobbra először az aktuális fegyverzetünk + muníciónk (alapállapotban "B"-vel váltható), majd a radar látható. Utána a terep felülnézeti képét láthatjuk (gondolom műholdas kép akar lenni), majd jobb oldalon a sérüléseinket mutató indikátor.

A helikopter automata irányzója minden lehetséges célpontot befog, és jelzi azok minőségét is. A "**Friendly**" felirat kék színű és természetesen a saját egységeinket jelzi. Az ellenséges objektumot befogva piros felirat jelenik meg a célkereszt alatt. Ez kétféle lehet.

Ha sima "**Locked**" feliratot látunk, az lelőhető, de nem feltétlenül szükséges.

A "**Primary**" felirat azt jelzi, hogy a befogott objektum megsemmisítése elsődleges a küldetés sikeres teljesítése érdekében. Ha minden "**Primary**" célpontot megsemmisítettünk, akkor a rádión jövő üzenet közli, hogy a feladat teljesítve, leléphetünk. A lelépés alatt a térképen szaggatott vonallal jelzett terület elhagyását értem.

Vigyázzunk, nehogy idő előtt véletlenül elhagyjuk a bevetési zónát, mert akkor a program ezt a küldetés végének értelmezi.

Ha nem sikerül minden "**Primary**" célpontot szétlőnünk, akkor sikertelen volt a bevetés. Ilyenkor nincs semmi baj, csak ne sokszor csináljuk, mert egyébként átraknak "teherautó-pilótának" (**GAME OVER**).

Az irányítás hamar megszokható. A "C" gombot nyomvatartva tudunk emelkedni-süllyedni álló helyzetben, a többi pedig magától értetődő.

A játszhatósággal sincs gond, hiszen egy abszolút kezdő is hamar sikereket érhet el (csillagok, plecsnik, stb.).

Jaj istenem itt a lap alja, pedig még mennyi mindent szerettem volna írni. Nos, ha a véleményem számít valamit nálatok, akkor higgyétek el, ez egy SZUPER progi..

SAKMAN

ÉRTÉKELÉS: 94%
SEGA-MCD

SONIC & KNUCKLES











Próbáljunk meg tervezni egy sikerváromanyos karaktert, amely esetleg versenyre kelhet Sonic-kal, aki időközben a Sega MegaDrive jelképévé vált.

Nem lesz könnyű dolgunk, de próbálkozni szabad. Legyen nagyon erős, hogy bármilyen lehetetlen feladatot meg tudjon oldani.

Legyen jellemző a színe, s mivel a kék már foglalt, válasszuk a pirosat, igazodva a harcias magatartáshoz, amit majd neki szánunk.

Egy buta, könnyen megjegyezhető névre is szükségünk lesz, nem árulok el nagymeglepetést, ha azt mondom, hogy ez a Knuckles lesz.

Ha minden jól sikerült, hősünk méltó társa lesz Sonic-nak egy újabb platformjátékban, amelyekkel ugyan tele van a padlás, de a Sonic névvel fémjelzett termékekre még van igény.



Ezúttal választhatunk a két harcos közül. Tails távozott, mancsában a P45-el, így már csak két közönséges tüskés emlős áll Robotnik világuralmi tervei útjában. Ez a két emlős az, amelyek közül választva már nem muszáj egy sündisznóra építeni terveinket.

Ennek legfőbb előnye, hogy két játékot kapunk egy csomagban. Pontosabban, ugyanazt a játékot két különböző tulajdonságú karakterrel is játszhatjuk, minimum kétféle végigjátszást találva.

Knuckles nem olyan gyors, mint Sonic, ám erősebb és jobban tud navigálni a levegőben. S ami a legnagyobb előnye, meg tud mászni függőleges falakat, elérve egyébként elérhetetlenül magasan elhelyezkedő területeket is.

A sündisznó szekcióban nem történt semmi változás:Sonic még mindig gyors és kék. A játékot szerencsére Knuckles szerepében nehezebb végigjátszani, mivel a pálya közepén, ill. végén található szörnyeket nehezebb megsemmisíteni.

A program valószínűsíthető kifutási ideje így jelentősen megnőtt, hiszen nem tréfa a nehezebb karakterrel végigjátszani mind a hat zónát, melyek mindegyike tartalmazza a kellő számú bónuszpályát és további speciális részeket is.

A Sonic 3-ban meglévő F-RAM alapú mentési lehetőséget a játék nem tartalmazza. Ám ami meglepő, a kártya kompatibilis a már régen a polcra helyezett Sonic 2-vel és 3-al, lehetőséget adva arra, hogy a régi játékokat Knuckles bőrében is végigjátszhassuk.

A Sonic & Knuckles nagyon meggyőző grafikával rendelkezik. Az írók a Sonic 3-ból átvették a játszhatóság szempontjából jól sikerült elemeket, s újabbak hozzáadásával felfrissítették a készletet.

Meglepő, hogy a készítők nemcsak egy újabb langymeleg folytatást készítettek. A lényeg azonban ugyanaz maradt: gyorsan kell futni, pénzérméket kell összeszedni, s meg kell találni a smaragdokat.

Mindent egybevetve a mai napon ez a legjobb Sonic kártya, s a lehetőség, hogy segítségével újrajátszhatjuk a sorozat két korábbi részét, egy igazi ráadás. Aki megveszi a játékot, semmi meglepően újdologra ne számítson, ugyanis, mint az már eddig is remélhetően kiderült, minden bővítés ellenére a játék a Sonic sorozat folytatásának tekinthető, friss névvel.

Ami miatt érdemes kipróbálni,az a nehézségi fok, mely biztosítja a játékban elmerülők számára a hosszú, "nyugalmas" kikapcsolódást.

Ami nagy kérdés még, az a kártya ára. A Sonic 3 drága volt az F-RAM alapú mentési lehetőség miatt, ezt a lehetőséget azonban, mint már említettem, a S&K nem támogatja.

Meglátjuk.

Lala

ÉRTÉKELÉS: 90%
SEGA-MD




Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből?
Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén: 1399 Budapest, Pf.: 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapjainkra is rózsaszínű postautalványon.


SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL™


JOYPAD

REJTVÉNY

KERESS!

A feladat csak annyi, hogy keresd meg az alábbi programneveket a keresztrejtvényben. A végén, ha jól csináltad, három játéknév marad. Mi erre a 3 játékra lennénk kíváncsiak.
Beküldési határidő 1995. február 20.

MYWWOOBWNCYHBNOASAHB OFADGGDKPOGDUASVSDST
SIXPGWJFEMKJBLRJFHVI KGSTREETSOFRAGEOYFAM
IKNTJJEWSNNAMUDNXAJX AXZGRBGSRBBLWMNBSV5G
NSHKKMJAIVLXGGCWZWWX MERXVEMNHVASDIVAIJ9M
NGPOEEJLTIABHFIZQNVH UZENKTBBTDGPCYXRXUNV
EDJRTYFNVKYUPWCNQTHZ WGIFZRCEDNCSMETPNNER
TIJFOSAEHWPYELLATACM OTRAUYSIIXPRTUJAMGDE
SYEGKC9NOHQJVRJUPOWE RDRIVENMFIEOATCOWLDT
ASWVSSERDESEDACRASEA WRATSWMANDRRPIRLDEAS
RPOEJNLLTDYWKFSNNNKT DPHAGENBDEAARTMYTBMA
PQAOKDOATOORJREUIYZQ QGEHLUAOZCCRARINNONM
MGHACICVSTANASNRMSVM NECQZLFDIUULTLIFDOHE
AIFUMIRNAPACAPKEAJEE STAGLNNNRTKWTOLCXKOG
SPPIDSBTESTBBLCHNMJJ OFPBOUGTAOMXPPUATKJA
EOXNOAHMSATEPUDCIQIM XKSNOBWGMEJWISCJFHRP
TSYNJQEFBNWOPHSTATNR YBNRFJEBCKEPDNNCHTVZ
ESIAUHPMVDAKRCVACYJH OAGKKMACSITFUVUPTNIY
PCMLTJOHRJTBDMZNSGQQ CSEQFTOOVGHQEEFVDLHP
YQGJYCCYMZXNRYSSKRQO VVRECCOSAFIFGJOSEPIF
UNGNWAOAZYANVUNEYMJM QRETHGIFTEERTSAHNAAN

ALADDIN
ANIMANIACS
BATTLECORPS
BOOGERMAN
CANNONFODDER
CLAYFIGHTER
COMBATCARS
ECCO
FATALFURY2
FIFASOCCER
FLINK
GROUNDZEROTEXAS
GUNSHIP
JOHNMADDEN95
JUNGLEBOOK
LEMMINGS
MEGATURRICAN
MICROMACHINES2
MINKEYANDDONALD
MORTALKOMBAT
NBAJAM
NBALIVE95
NOVASTORM
OUTRUNNERS
PAGEMASTER
PETESAMPRASTENNIS
PITFALL
POWERDRIVE
REBELASSAULT
RUGBYWORLDCUPS
NATCHER
SONIC
SONICSPINBALL
SPACEHARRIER
STARWARS
ARCADE
STREETFIGHTER
STREETSOFRAGE
SYNDICATE
THEMEPARK
TOMCATALLEY
URBANSTRIKE
VIEWPOINT
VIRTUARACING

Tippelj, és nyerj!

A helyes megfejtést beküldők között értékes ajándékokat sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1995. február 20.

1, **Melyik játékot készítette Dave Perry?**
a, Earthworm Jim
b, Arcade Pool
c, Road Rush

2, **Melyik játékban szerepel a Mesterséges Környezetelőállító Központ?**
a, Road Rush
b, Kid Chaos
c, Urban Strike

3, **Melyik játék egyik szintje a Mérgező Pusztaság?**
a, Mickey Mania
b, Earthworm Jim
c, Kid Chaos

4, **Melyik játék 3. pályája játszódik 1937-ben?**
a, Earthworm Jim
b, Mickey Mania
c, Urban Strike

5, **Team 17 játék?**
a, Arcade Pool
b, Streets of Rage
c, Taz in Escape from Mars

6, **3DO játék?**
a, Urban Strike
b, Kid Chaos
c, Road Rush

7, **Hány képkockát mozgat meg a Road Rush másodpercenként?**
a, 15
b, 20
c, 25

8, **Melyik játék nem helikopterszimulátor?**
a, Urban Strike
b, Thunderhawk
c, Kid Chaos

9, **Melyik játék főhőse egy macska és egy madár?**
a, Tweety & Sylvester
b, Kid Chaos
c, Mickey Mania

10, **Melyik játék a Jungle Strike folytatása?**
a, Urban Strike
b, Thunderhawk
c, Streets of Rage

A múlthavi nyerteseknek gratulálunk!!!
A nyereményeket postán küldjük el a nyerteseknek.

Laczkó Péter, Budapest
Patkó Péter, Ózd
Dauher Richárd, Pápa

STREETS OF RAGE 3

A verekedős játékokból sohasem lehet eleget írni. A mostani nagy láz ugyan a Mortal Kombat II miatt van, de ha valaki ezt megunná, akkor bőven talál egyéb verekedős stuffot is SEGA-ra.

A Streets of Rage már némi múltra tekint vissza, hiszen ez az ismertető a harmadik részt szeretné bemutatni. A főgonosz természetesen ismét a titokzatos MR. X, aki ugyan eltűnt a színről, de titokban új gonoszságokon töri elvetemült fejét. Egy legális vállalkozás — a RoboCy Corporation — mögé bújva titkos kutatásokat folytat Dr. Dahm segítségével.

A titkos tervük az, hogy az emberre megtévesztésig hasonlító robotokkal helyettesítik szépen sorban a város vezetőit, hogy ezek után "távirányítással" átvegyék a hatalmat. A Szindikátus a rendőrség erőinek lekötésére jól frekventált helyeken bombákat helyezett el, ezzel elterelve a figyelmet MR. X titkos üzelmeiről.

A játék elindítása után a címképernyőn választhatunk egy vagy kétjátékos üzemmódot, és beállíthatunk néhány opciót is (életek száma, nehézségi szint, stb.). Ha van két joypadunk, akkor ketten vállvetve tudjuk jobb belátásra bírni a rosszfiúkat(lányokat).

Érdekességként szeretném megemlíteni, hogy ha kedvünk szottyan a barátunkat kihívni egy küzdelemre, akkor erre is lehetőséget ad a program (Battle opció).

Start után a figuránkat kell kiválasztanunk. Négy szereplő közül tudunk választani. Itt megnézhetjük minden versenyző öt különféle adottságát (sebesség, erő, ügyesség, ugrási képesség, reakcióidő), testsúlyát és magasságát.

1. Blaze Fielding

ÉRTÉKELÉS: 72%
SEGA-MD

Az csinos ex-zsaru leányzó, már egynéhányszor hűvösre tette MR. X-et. Most magándetektívként dolgozik. Mikor meghallotta, hogy a Szindikátus elrabolta régi barátját, a rendőrfőnököt, rögtön tudta, hogy mi a dolga.

2. Dr. Zan

Dr. Dahm korai kísérleteinek egyik szüleménye. Dr. Zan egyszer régen kíváncsiságból belenézett a RoboCy Corporation számítógépének titkos aktáiba, és felfedezte, hogy mire is megy ki valójában a játék. Tudta, hogy a Szindikátust egyszer s mindenkorra meg kell fékeznie valakinek, hiszen a rendőrség erre képtelen. Látogatást tett Blaze-nél, és felajánlotta a segítségét.

3. Axel Stone

Blaze partnere volt egy ideig, de a Szindikátus második bukása után elhagyta a várost, hogy valahol egy küzdősport iskolát nyisson. Blaze segélykérő levelét megkapván sietve tért vissza a városba.

4. Eddie "Skate" Hunter

Adam Hunter, az idősödő rendőrtiszt fia. Mivel Adam nem tudta vállalni a személyes küzdelmet, a fiát — Eddie-t — küldte el. Alapos leszámolnivalójuk van a gengszterbandával, mivel korábban Adamot elrabolttatta, majd csaléteknek használta a Szindikátus, hogy tőrbe csalja Blaze-t és Axel-t. Szabadulása után bosszút esküdött Adam.

Ennyit a szereplőkről. Talán egy kicsit sok is, de hát mit írjak egy egyszerű verekedős programról egy oldalon keresztül? A szokásos — Golden Axe-hoz hasonló — stílusban íródott programban alaposan lestrapálhatjuk szegény joypadunkat.



A tűzgombok a következő funkciókat látják el.

Az "A" gomb a speciális fegyvert aktiválja, ami minden szereplőnél más és más. Ezt csak akkor használjuk, ha az energiánkat jelző csík mellett lévő kis kék jelzés felett az O.K. felirat villog. Ha ennek feltöltődése előtt használjuk, akkor az energiánkból vesz el egy kis darabot.

A "B" gomb a normál ütés-rúgás stb., míg a "C" gombbal ugrásra tudjuk bírni figuránkat.

A különféle ütések és rúgások kombinációi hamar kitapasztalhatóak.

A terepen különféle tárgyak felrúgásával szerezhetünk kaját és extra fegyvereket, bár ezeket úgyis biztosan tudjátok.







A grafika kellemes, bár nem túl egyedi, a hanghatások a szokásosak. Igazából többet nem is érdemes írni a programról, aki szereti az ilyen jellegű stuffokat, az próbálja ki, aki meg nem, az...

SAKMAN



JAMES POND 3













.............ahhhhhh................uuuggggghh hhhhhhhhhhhhhh..............Dr. Maybe... oh no ...... már megint?!

Lehetséges ez, hogy ismét visszatért, s az emberiség ellen szövögeti gonoszterveit?

Nem, már ki is ókumlálta, mit tegyen. Embergyűlölő patkányseregeivel a Holdra vonult (mint tudjuk, "sajtból van a Hold"), hogy leigázza a Föld lakóit.

Meg kell semmisíteni a ránk törő veszélyt, nincs vita. Ki mást küldhetnének e kényes feladatra, mint James Pondot, aki már többször eredményesen teljesítette küldetését Maybe ellen!

Igen, itt a sorozat újabb tagja, a harmadik rész. Őrülteknek, elborult agyúaknak és mindenkinek. Szóval Neked is!

Szebb, jobb és nehezebb, mint elődei. Igazi erőpróbát jelent a pocakos halhős rajongóinak.

Természetesen itt van Finnius béka is, aki szintén a FISH HQ-n tölti hétköznapjai javarészét. Ebből a kalandból ő sem maradhat ki! Az admirális is rendszeresen segít jó tanácsaival, így igazán nem fogod úgy érezni, hogy magadra maradtál a nagy feladattal!

A játék cseppet sem könnyű, de mivel kapsz kódokat a teljesített szintek végén, így nem reménytelen, hogy végigsöpörsz rajta.

A legfontosabb jó tanács, hogy ne hagyj ki semmit! Gyűjts össze mindent, legyél maximalista!

A tokenekkel speciális extraszintekre juthatsz, amit nem szabad kihagyni!

Ha a szint után egy búbánatos sárga csillag jelöli az állomáshelyedet, akkor bizony valamiről megfeledkeztél, vagy éppen nem találtad meg.

Ha egy boldog zöldcsillagot látsz, akkor tisztára söpörted a szintet, az tuti! (Innen látszik, hogy boldogok az éretlenek, mert övék az örökifjúság világa!)

Tárgyak hegyeit használhatod fel utad során. A sisak védelmet ad, az ernyő fékezi esésed sebességét, és segítségével irányíthatod magad a levegőben, a dinamit robbantásra való (jé), és amint Pond felveszi, fel is izzik a gyújtózsinór, ezért nem ajánlatos sokáig melengetni...

A gyümölcsruha rejtelmes használatát fedezd fel magad, nagyon bulis!

A Gateaux fegyverrel a legkülönfélébb lövedékeket küldheted ellenfeledre; epret, citromot, narancsot és almát — pont egy isteni gyümölcssaláta alapanyagait!

Felszedhetsz több tonnás súlyokat, műfogsort, sajtot, cipőket, köveket, tévét,... És ez még nem minden, yeah!

A játék irányítása egyszerű, a feladat, Dr. Maybe elpusztítása már kevésbé.

Ez viszont nem rettenthet vissza senkit, irány a Hold, irtsd a patkányokat, és meg se állj a célig!

It's COOL!

Lily

ÉRTÉKELÉS: 88%
SEGA-MD

MICKEY MANIA



Szoktad nézni vasárnap délutánonként a Disneyt?

Netán volt már olyan kínzó érzésed a műsor végén, hogy nem bírod ki Mickey Mouse nélkül a következő vasárnapig?

Ha igen, akkor nyugodj meg, itt van ez a jó kis játék, amivel bármikor és bárhol átélheted a feketefülű egér kalandjait.

Amiből lesz éppen elég, hiszen Miki barátunk nem éppen mindennapi kalamajkába keveredett. A dolog azzal kezdődött, hogy egy esős és hideg napon előkapta legkedvesebb könyvét, majd beült legkedvesebb karosszékébe és a nagy olvasás közben remekül elaludt, persze nem azért, mert a könyv nem volt túl izgalmas vagy ilyesmi, egyszerűen csak elaltatta az eső monoton kopogása az ablakon.

Amikor Miki felébredt, meglepetten tapasztalta, hogy nem otthon van, hanem egy kis faluban, ahol az eget sötét felhők borítják, villámok cikáznak, mindenfelé barátságtalan csupasz fák vannak, egyszóval nem egy kimondottan idilli hangulatú helyre csöppent.

Hirtelen egy sikoly hasított bele a levegőbe, Miki odanézett és döbbenten azt látta, hogy egy kislányt egy igencsak gonosz kinézetű szörny éppen ebédnek kíván elkészíteni. Ez már kissé sok volt neki, hirtelen odafutott a szörnyhöz és speciális ugrásos támadását alkalmazva azt rövid időn belül kiütötte.

Ezután a kislánnyal folytatott rövid beszélgetésből megtudta, hogy a falut eddig védelmező varázslatos kristályt egy gonosz fantom elrabolta aki most az egész területet uralja.

A kristály nélkül pedig a falu és a környező völgyek tönkrementek és eluralkodott rajtuk a gonosz varázslat.

Miközben a kislány elmondta történetét Mikinek, bájosan nézett rá, majd a végén halkan megjegyezte: „esetleg Te segíthetnél rajtunk". Egy ilyen küldetést természetesen egy vérbeli egér gondolkodás nélkül elfogad, így Miki elvállalta, hogy megkeresi a gonosz fantom kastélyát és onnan visszaszerzi a varázslatos kristályt.

Innentől kezdve csak a mi ügyességünkre és kitartásunkra van bízva, hogy Mikinek sikerül-e célját elérnie. Összesen 14 pályán kell átjutnunk, hol mászva, hol futva, hol úszva.

Az ellenfelek elől elfuthatunk, de ha a szükség úgy hozza, egerünk speciális ugró támadásával kiüthetjük őket. A pályákon igen sokféle tárgyat találhatunk, melyeket felhasználhatunk célunk eléréséhez. Kapcsolók, rugók, ládák, téglák és még sok minden várja, hogy Miki, pontosabban mi megtaláljuk és felhasználjuk őket.. Miki egér azonban nem csak az ügyességére hagyatkozhat. Vannak olyan speciális feladatok, amiket csak a megfelelő varázstárgyak felkutatása után a megfelelő varázslattal lehet megoldani.

Meg kell találnunk a varázslatos fuvolát (nem tévesztendő össze egy másik rokon darabbal), amivel a már egyszer teljesen felderített pályáról a térképre térhetünk gyorsan vissza.

Találunk majd icike-picikévé csökkentő varázsitalt is. A varázskötél fellelésével lehetőségünk lesz bármelyik falon felmászni mindenféle nehézség nélkül.

A varázsbab megszerzése nélkülözhetetlen lesz, mivel csak annak segítségével juthatunk be végül a fantom kastélyába. De jó szolgálatot tesz majd az a kis cipő, aminek segítségével egyszerűen tudunk a felhőkön közlekedni.

A játékhoz igen sok idő és kitartás szükséges, mert bizony nem túl könnyű.

A játék során kódot nem kapunk, viszont tetszőleges folytatási lehetőségünk van. A grafika és az animációk szépen kidolgozottak, a pályák és a feladatok ügyesen megtervezettek.

Egy biztos: Miki egér nagy feladata minden platformjátékot kedvelő játékos számára nagy kihívás, nagy kaland és nagyon jó szórakozás.

DrótMalac





ÉRTÉKELÉS: 90%
SEGA-MD



ROAD RASH



Az Electronic Art kétségkívül nyerő stratégiát alkalmaz a 3DO-ra fejlesztett játékok esetében.

Amellett, hogy eredeti ötleteket felhasználva is készítenek szoftvereket (Twisted, Shock Wave, Monster Manor), nem feledkeznek el az egyszer már bizonyított játékok átültetéséről és fejlesztéséről sem.

A Road Rash a második kategóriába esik. Egy motorkerékpár szimulátor, mely a kiváló grafikát a nagyszerű játszhatósággal párosítva Sega MegaDrive-on már nagy sikert ért el, s mindmáig az egyik legjobb maradt saját kategóriáján belül.

Ismerve a játék „előéletét", mindenki egy szolid, játszható játékot várt.

Arra azonban senki se számított, hogy a játék ilyen jó lesz. A Road Rash 3DO verziója már szinte több mint játék, egy valóságos filmszínházi produkció.

Az élmény egy, a CinePak-kal készített motoros, üldözős jelenettel kezdődik, aláfestő zeneként a Road Rash fő témáját használva. Bármilyen jó legyen is azonban az intró, ami igazából számít, az maga a játék, s az Electronic Arts itt helyesen járt el, a jó intró mellett kellő figyelmet fordítva a játékra is.

A Road Rash öt különböző pályát tartalmaz, ahol más és más a környezet, az utakon zajló forgalom sűrűsége. A nehézségi szintek száma szintén öt, ezek határozzák meg forgalom többi résztvevőjének szívósságát, a teljesítendő szakasz hosszát, stb... A játékot két,alapvetően eltérő módon lehet játszani. Az első az un. Thrash mód,ahol bármelyik pályához kiválaszthatjuk a nekünk tetsző nehézségi szintet és már indulhatunk is. A második az un. Big Game Mode, melyben választanunk kell a játék által kínált nyolc karakter közül, majd valamelyik pályát kiválasztva megkezdjük a versenyzést. A célegyszerű, az első három hely valamelyikét megszerezve minél továbbkell jutnunk az egyre nehezedő körülmények között. Van egy dolog azonban, amely megkülönbözteti a Road Rash-t a többi motorversenytől, s ez nem más, mint a résztvevők magatartása, mely tökéletes harmóniában van az elképzelt vad motoros karakterével. Mindegyik egy-egy láncpörgető mániákus, aki inkább leveri a borítást a képedről, mintsem elengedjen maga mellett. Hála az égnek, védekezni mi is tudunk. Nincs jobb érzés annál, mint a városi forgalomban versenyezve, az ellenfelet egy váratlan mozdulattal az arra száguldó Porsche elé lökni, vagy egy lökéssel a házfalnak küldeni. Mármint a játékban persze. Szerencsére motorunk nem borul fel már a legkisebb koccanástól is, akisebb baleseteket sebességvesztéssel megúszhatjuk. Persze 200km/h-ás sebességgel egy betonfalnak ütközni már nagyobb károkkal jár,de végső esetben a nyereményként befolyt összegekből vehetünk újmotort. A Road Rash grafikája gyönyörű, a készítők nem fukarkodtak a részletes textúrákkal. Ami azonban nem látszik a képeken, az a meglepően jó margás, a 20 kép másodpercenkénti sebesség, ami a gyönyörű grafikát életre kelti. Az egyetlen aprócska "hiba". amit fel tudunk hozni, a Thrash mód. A Thrash üzemmódot használva mindenki előre megnézheti az összes pályát, így a Big Game módban már semmilyen meglepetés nem várná. Az "út az ismeretlenbe" sokkal izgalmasabb lenne. A John Madden Football-tól eltekintve, a legjobb eddig látott 3DO játék, valami,amire minden 3DO tulajdonos büszke lehet.

Prunoky



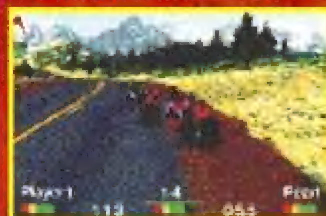












ÉRTÉKELÉS: 94%
3DO

CANNON FODDER

Íme itt egy játék, most már SNES-re is, amely képes magának ingyen hirdetést szerezni, még az oly sokak által nézett, hallgatott Sky News adón is. Hogyan lehet ezt elérni?

Nagyon egyszerű. Készíts egy technikailag kiváló, ám rendkívül brutális játékot, nagyszerű zenével,melyben egy kedves női hang azt énekli: „war has never been such fun",s rakd elé az egyik, a második világháborúban is harcolt brit lovasezred jelképét.

A téma, no meg a játék tizenéves fiatalok körében várható rendkívüli sikere miatt már benne is leszel a tizórás hírekben.

Magam láttam, hogy a játékot a Sky napi híreiben is mutatták, nem kitaláció amiről írok. Ezért is került be a játék elé egy rövid szöveg, mely szerint a játéknak semmi köze a Királyi Lovassághoz.

Most, hogy az IRA beleegyezett a fegyverszünetbe, s Carlost, a hírhedt terroristavezért is elkapták a franciák, éppen elég pszichopata, mániákus mászkál valamirevaló munka nélkül.

Ez ugyan nálunk szerencsére még nem érezteti hatását, ám a britek sokszor szenvedő alanyai az ír fanatikusok gyakori terrortámadásainak. Meglékezésük újeszközei lehetnek azok az új video játékok, amelyek talán le tudják huzamosabb ideig kötni figyelmüket.

Mindegyik darabért el kell kérni egy kalasnyikovot, vagy egy kilogramm plasztikot, s a lefegyverzésük is meg van oldva. Melyik más megoldás lehet ennél egyszerűbb?

A Cannon Fodder ill. a Super Bomberman 2 elég nagy tűzerőt és elegendően nagy számú robbanást, öldöklést kínál még a legvéresebb lelkű aktivistának is.

Kapsz pár embert, küldetéseket, rengeteg fegyvert, rakétaindítókat, gránátokat, harci helikoptereket, tankokat, dzsipeket és elkerülhetetlenül, sok felesleges vérontást.

Gyermekded lelked már indulhat is a szent cél felé vezető úton, nem kímélve embert, anyagot, macskát.

A Cannon Fodder meglepő módon nem konzolra készült el először, hanem Commodore Amigára, ahol is meglepően nagy sikert aratott, a megjelenés idején még forradalmian újnak mondható irányítási lehetőségeivel. A játékot a Sensible Software, a Sensible Soccer alkotói készítették, a fociból már ismerős apró figurákat felhasználva.

A játék kihívást,változatosságot, jó grafikát, bélt és vért kínált egyetlen integrált csomagban.

A pályák megegyeznek az eredeti változat pályáival, s a játék SNES-en is várhatóan az Amiga változathoz hasonló nagy sikert fog aratni.

A játékban 24 küldetés található, mindegyiken belül hat pályával. A kommandó, melyet a küldetésre vezényelhetünk hat főből áll, de a küldetések nehézségi fokától függően általában nem sokáig. Pótlásuk nem jelent gondot, a laktanya előtt hosszú sorban kígyózó emberek várják, hogy legközelebb őket küldjük a csatamezőre. A föléjük magasodó dombon pedig egyre csak sokasodnak a sírkeresztek.

A küldetések között szerepel: foglyok kiszabadítása, ellenséges vezetők elrablása, s ami elég gyakori, az összes ellen megölése és épületeik lerombolása.

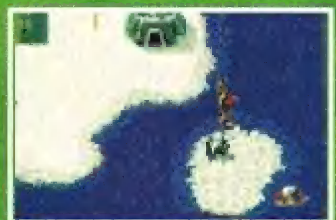
Aki bővebben akar hallani a játékról (valószínű dicshimnuszokat), az keresse fel legközelebbi Amigás ismerősét. Ha valaki túl tudja tenni magát a brutalitáson (ez csak egy játék felkiáltással), annak remek szórakozás lesz. Érzékenyebb lelkűek számára messziről kerülendő!

Prunoky











ÉRTÉKELÉS: 96%
SNES





Asterix





A másik INFOGRAMES stuff már nem olyan túl idei, de megér egy leírást.

Asterix szintén nem túl ismeretlen, hiszen volt már papíron, celluloidszalagon és természetesen rajzolta elektronsugár is (bocs).

Most, ez utóbbit tudjuk újra időtlenné tenni és beégetni apánk SONY TV-jének képcsövét, ha megvesszük az ASTERIX-et.

A játék természetesen a címszereplő és társai kalandjait öleli fel. Ha megvárjuk az intrót, akkor megtudhatjuk, hogy úri barátunkat, OBELIX-et fogságba ejtették a rómaiak. Persze nem éber állapotban — hiszen akkor még egy hadosztály is kevés lett volna —, hanem amikor az igazak álmát aludta a természet lágy ölén.

Ezután a falu vezetője minket bíz meg azzal, hogy keressük meg és szabadítsuk ki termetes barátunkat. (Egyébként OBELIX potátlanságára jellemző, hogy mikor az utolsó pályán megtaláljuk, még mindig alszik.)

A játékban ASTERIX-et irányítva kell földön, víz(b)en, levegőben keresztülvergődnünk az erdők és barlangok útvesztőjén, a havas hegyek szorosain és a sivatag dűnéin, hogy eljussunk Rómába. Utunk során segítségünkre lesz a — Obelix után — legjobb barátunk, a jobb öklünk, amivel a legtöbb ellenfélre igen erélyesen tudunk hatni.

A pályákon elvétve különféle dolgokat találhatunk, ezek megintcsak szükségesek a továbbjutáshoz. Nézzük sorban ezeket:

Pulykacomb - az életerőnket növeli egy kis szívvel (max. 5-re).

Pénz - ezeket gyűjtögetve — ha elértük a 100 db-ot — kapunk egy plusz életet.

Sarló(?) - ez 10 db aranypénznek felel meg.

Babérfüzér - ez plusz egy életet ad. Kis kocka, rajta egy propellerre hasonlító izé(?) — ezt szét kell bokszolni, és sokféle dolog lehet benne.

A fent leírtak közül bármelyik, de lehet üres is. A legfontosabb szerepe viszont az, hogy kapcsolóként is funkcionál (ilyenkor másmilyen hangot hallunk). Így kapcsolhatunk be pl. olyan helyen felhőket, ahol egyébként e nélkül lehetetlen lenne átjutni.

Ezeknek az izéknek tartalma nem változik, tehát érdemes megjegyezni, hogy melyikben mi van, és később csak a fontosakért kockáztatni az életünket. Van még egy extra tárgy, amitől nem beszéltem, ez pedig a varázsüst. Ez elvétve található a pályákon, és ráadásul ez is kétféle lehet.

Az egyik esetben csak sérthetetlenek és gyorsabbak leszünk tőle egy kis ideig (valamint ad egy kis szívet is), míg a másik esetben repülni tudunk tőle, de nem leszünk sérthetetlenek.

Vannak olyan üstök, amelyek csak egyszer jelennek meg a pályán, de vannak olyanok is, amelyek mindig visszanőnek.

Repülés közben vigyázzunk, hogy nehogy talajt fogjunk, mert akkor nehéz újra szárnyra kapni. A legritkább tárgyról pedig még tényleg nem szóltam. Ez egy lant, melynek felvétele megidézi rendkívül nem szeretett zenész barátunkat. A megidézett látomás az összes — a pálya látható részén levő — ellenfelünket megbénítja néhány pillanatra (annyira megdöbbennek, hogy mozdulni sem tudnak).

A kisebb méretű ellenfeleket (varnyú, denevér) egy ütéssel átküldhetjük a másvilágra, míg a nagyobbaknak több maflás kell. Ha az erdőben egy vaddisznót megborítunk, akkor az felfordul, mégpedig megnyúzva és megsülve. Ezt elfogyasztva szintén növelhetjük életerőnket.

Vigyázat, van olyan vaddisznó, amelyiket utazási célra kell kihasználnunk. Ha ráugrunk a hátára, akkor sérülés nélkül átcsörtet velünk a tüskés bokrokon az erdőben.

Ha egy katonát megborítunk, akkor a pálya végén külön bonuszt kapunk a sisakjáért.

Az irányítás kicsit nehézkes, de ha valaki megszokja a kétgombos ugrást, akkor már minden megy magától. A végére egy kis cheat. Vannak olyan pályák, ahol könnyen felszedhető szabad életet találunk. Ilyenkor a következőket kell tenni: bemegyünk és felszedjük az életet, valamint annyi aranyat, amennyit csak bírunk. Utána meghalunk. Így szépen lassan feltölthetjük életeink számát (100 arany=1 élet). Hát ennyi lett volna az ASTERIX.

SAKMAN













ÉRTÉKELÉS: 86%
SNES

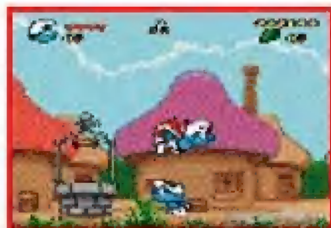
SMURFS

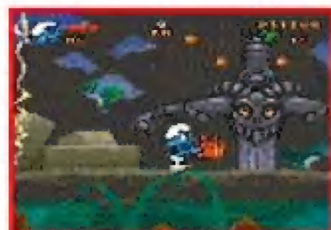














Az Infogrames jóvoltából két stuffal is gazdagabbak lettünk.

Ezek közül az egyik a Smurfs, azaz a Hupikék Törpikék. Az olvasók számára biztosan ismerősek a kis zöld... akarom mondani kék figurák.

A játékgyártó cégek a különböző rajzfilm (képregény)figurákat, mindig is szívesen használták fel játékok készítéséhez (kíváncsi vagyok, hogy pl. Pif és Herkules, és társaik mikor kerülnek cartridge-ba).

A francia cég természetesen francia "gyártmányú" rajzfilmhősöket használt fel a játékhoz.

A címképernyőn három menüpont közül választhatunk.

Az első a ..., a másodiknál különféle dolgokat tudunk beállítani. Itt nem árt kapásból Easy fokozatra állítani a játékot, mert egyébként is elég nehéz.

Az összes zenét is itt hallgathatjuk meg illetve, ha sztereo TV-nk, vagy erősítőnk van (és a megfelelő speciális kábel), akkor itt állíthatjuk be a sztereó hangot.

A harmadik pontban a password beírását tehetjük meg. A legnagyobb szívatás itt található a játékban. Ugyanis csak minden negyedik pálya után kapunk kódot.

Persze amíg az ember idáig elküzdi magát, addigra tele lesz a bakancsa rendesen. Ennyit a jófejségről. Azért én nem hagytam magam, és csakazértis végigpróbáltam minden lehetséges variációt (1.5 óra alatt).

A cikk végén megadom majd az összes (3db) kódot. Tehát akkor PUSH START.

A bevezetőben kiderül, hogy a gonosz Gargamel (Hókuszpók) elrabolta négy törptársunkat.

Ezek után Törpapa megbíz minket a társaink megkeresésével, és kiszabadításával. Törpünkkel összesen 16 pályán kell keresztülvergődnünk.

Minden negyedik főpálya végén megtalálhatjuk egyik elrabolt társunkat.

Néha Törpapától kapunk valamit, ami a következő pálya leküzdéséhez fog kelleni (gyertya, robbanó doboz, stb.).

A játék a hagyományos platform stílusú, bár akad ettől eltérő pálya is. Minden főpálya több kisebb részből áll. Ezek csak kis mértékben térnek el egymástól. Lássuk mi mindent találhatunk utunk során.

Szamóca: ez a kis szívecskékkel jelzett életerőnket javítja.

Csillag: ez a szint teljesítése után bonus pontokat jelent.

Levél: ha ebből összegyűjtünk 25 darabot, akkor egy plusz életet kapunk (fontos!).

Gomba: erre ráugorva levelet, szamócát stb. kapunk.

Kis törpfigura: plusz élet.

A pályákon néhol találhatunk titkos helyeket is, ahol értékes dolgok vannak elrejtve.

Az ellenfeleinket a ráugrásos módszerrel tudjuk távozásra késztetni. Vigyázat, nem minden ellenfélre lehet sérülés nélkül ráugrani!

Az irányításról: A **sárga** gombbal tudunk ugrani, a **piros** gomb akkor használható, ha például a robbanó dobozt akarjuk dobálni. A **zöld** gomb a gyorsítás. Ha nagyot akarunk ugrani, akkor együtt kell nyomni a **zöld** és a **sárga** gombot (szivacs).

Van olyan rész, ahol csak lehulló falevekre, vagy éppen arra repkedő madarakra ráugorva tudunk átjutni. Ez megint csak baromi nehéz, sok gyakorlást igényel.

Ha már ennyit magyaráztam arról, hogy milyen nehéz a játék, meg így szivacs — úgy szivacs, akkor valami dicsérőt is kellene mondanom, nehogy megharagudjanak az INFOGRAMES-nél (ki tudja, lehet hogy ott is van egy idegenbeszakadt hazánkfia), és aztán meg nem fognak stuffot küldeni.

A játék grafikájáról csak annyit lehet mondani, hogy nagyon szép, és teljesen jól illeszkedik a hangulathoz.

A különféle sprite-ok szuper aranyosak, a törpünk animációja teljesen rajzfilmszerű, de az egész játékra is nyugodtan merem ugyanezt mondani (mármint azt, hogy rajzfilmszerű).

Összességében ez egy nagyon szép, de nagyon nehéz játék. Ha valaki szeret nagyokat küzdeni és anyázni, akkor próbálja ki.

Ja, ígértem a kódokat.

Act 5. The lake: Okoska, Törpilla, Szakács törp (nem jut eszembe a rendes neve), Dobozos törp (ennek se).

Act 9. The cave: Törpapa, Dobozos törp, Okoska, Szakács törp.

Act 13. The descent: Sima törp (ez ki lehet?), Szakács törp, Törpapa, Törpilla.

Hát ennyi.

SAKMAN





ÉRTÉKELÉS: 75%
SNES



EARTHWORM JIM

Egy már régóta várt játék, a Shiny első terméke belépett a 16 bites arénába. Az Earthworm Jim készítői a nagyszerű látvánnyal és az új ötletekkel dicsekszenek, de vajon van-e még hely az SNES-en egy újabb platformjáték számára? Az idő erre biztos megadja a választ.

A Virgin programozója Dave Perry és csapata igazán kitettek magukért, az Earthworm Jim minden hozzávalót tartalmaz ahhoz, hogy sikeres játék lehessen belőle.

A Virgin Aladdinjához hasonlóan a legnagyobb elismerés a szereplők animációjáért jár, mely nagyszerűen eltalált, ötletekben gazdag.

A különböző mókás közjátékok is nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék első ránézésre mindenkinek elnyerje tetszését.

Ám amint a grafika és az animáció által okozott kezdeti ámulat alábbhagy, kiderül, hogy Jim nem igazán az a figura, aminek ábrázolja magát.

A Shiny mindent megtett azért, hogy bővítse Jim személyiségét (egy nagy ruha alkalmazása, melyben a "giliszta" esetlenül mozog), valami még mindig hiányzik. Nincs meg benne az az érzékenység, ami a populáris japán játékkarakterek sajátja, gondolok itt Sonic-ra, vagy a PC Kid-re. Nem lehet annyira kedvelni.

Talán kemény, szívós megjelenése elnyeri az amerikaiak tetszését, bár minket nem teljesen győz meg. Fanyalgás a főszereplő körül ide vagy oda, az EJ egy jól játszható, kellemes kis játék.



A többi platformjátékból „kölcsönvett” elemek, mint például a többirányú lövés, kötél használata (itt maga Jim a kötél, természetesen) Jim-et elképesztően rugalmas karakterré varázsolják.

Az irányítás jól eltalált, Jim lehetőségeinek kihasználása nem kerül sok időnkbe. Ám a játék sok helyen okot ad némi frusztrációra is, a nagy szörnyeket például nehéz legyőzni, ez picit a játék fiatalokat célzó hőse ellen dolgozik.

Ha valaki túl tudja küzdeni magát a játékmenet nehezebb részein, annak EJ tartogat jó pár kellemes meglepetést is.

Ilyen meglepetés a játékban a nagy hörcsög meglovagolása, illetve az ártatlan tehénkilövése az űrbe egy nagy szikla segítségével, tisztán a mókakedvéért.

Ezek azok a pillanatok, mikor a játékos új, eredeti ötletekkel találkozhat a játékban. Ilyenkor nincs is semmi baj, a baj az ezeket a pillanatokat összekötő űr, melyben a platformjátékokhoz szokott szem csak elcsépelt jeleneteket lát.

Technikai szempontból mind az SNES, mind a Mega Drive verziók megfelelők, annak ellenére, hogy az SNES változat „csupán” egy optimalizált átirat.

Helyenként a Sega leiskolázza az SNES-t, de ha valaki nem párhuzamosan játszik a két gépen, azt ez nem fogja zavarni.

Egy óriási hiányosságot azonban még nem említettem, az EJ struktúrája az egész játékot lehúzza. Nincsenek kódok, nincs lehetőség a játékállás kimentésére, így minden játékos arra van kárhoztatva, hogy az egész játékot egyetlen nagy lépésben játssza végig.



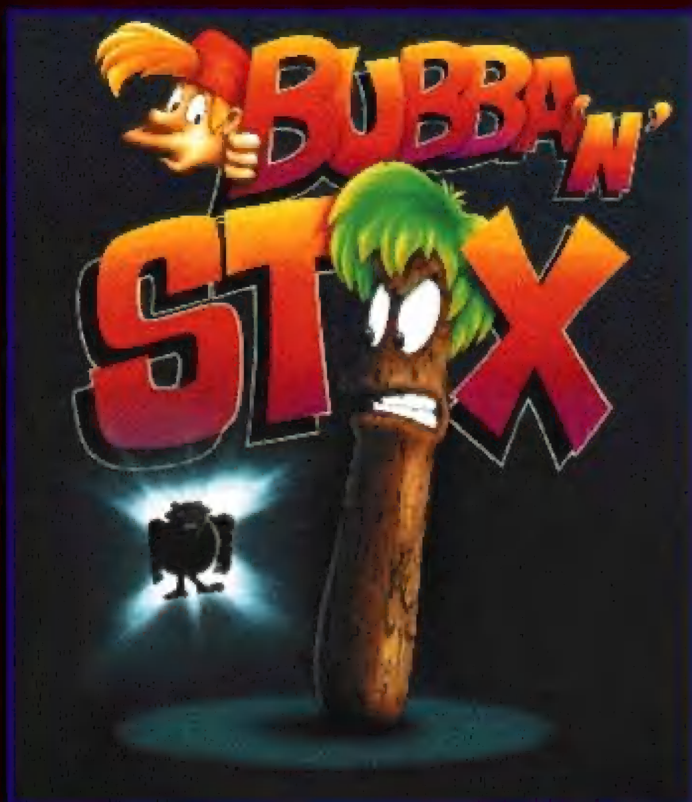
Figyelembe véve a pályák, alpályák nagy számát, nem hiszem, hogy bárki is venné magának a fáradságot.

Érdekes, hogy az idő múlásával a tuti sikerként beharangozott játékokból hogy lesz egy biztos, de csak átlagos befutó.

Hiába, a platformjátékok terén ma már nagyon nehéz, ha nem is lehetetlen, valami újat készíteni.

Prunoki

ÉRTÉKELÉS: 82%
SNES































Üdv mindenkinek!

Gondolom sokan hallottatok már erről a játékról, és abban is egészen biztos vagyok, hogy sokakaak okozott már nehéz perceket.

A Core Desing programozói mindent beleadtak, hogy egy vérbeli mászkálós, logikaijátékot készítsenek. Szerintem ezeket a fejtörő feladatokat egy kicsit túlzásba vitték, minek következtében aki nem elég megszállott az hamar feladja.

De én azt ajánlom érdemes próbálkozni vele, és felejthetetlen percekben lesz része mindenkinek.

A játék főhőse egy kertésznadrágos, baseball sapkás figura, akit Bubba-nak hívnak. Igen komoly fegyverrel rendelkezik, mégpedig egy varázsbottal.

Ennek segítségével tudjuk átküzdeni magunkat mind az öt pályán keresztül.

Ilyen kevés pályával nem valami nagy játék lehet gondolhatjátok most sokan. Elárulom, már a második pálya is igen sok fejtörést tud okozni.

A varázsbotnak két funkciója is van. Az első dolog amire használható, hogy az ellenségeket jól fejbe tudjuk vele vágni. Amikor eldobjuk a botot és elvégezte a feladatát — mármint leütötte az ellenfelünket —, visszarepül a kezünkbe.

A másik dolog, hogy néhány helyen igen magas falakat kell megmászni. Ez csak egy módon történhet.

A fal oldalában láthatunk egy aprócska lyukat. Ebbe kell ügyesen beledobnunk a varázsbotot, ráugrani, majd onnan a fal tetejére szökkenni. Nem egyszerű a feladat!

Amikor felértünk, hűséges botunk máris a kezünkbe repül. A játékban találkozhatunk más játékokból már jól ismert szituációkkal.

Pl.: Ha nem itatod meg a kis zöld állatkát tejjel, nem fújódik fel, nem tudunk rugrani szegény fejére, minek következtében nem érjük el a felette lévő szintet.

Vagy megemlíthetném a lifteket és a kapcsolókat. Először kapcsolod a szintet, majd felmész a liftel. Ezeken kívül még számos ilyen és ehhez hasonló elgondolkodtató (néha bosszantó) dolgot találhattok ha rászánjátok magatokat mind az ötpálya teljesítésére.

Ehhez kívánok nektek sok sikert, kitartást, és nemutolsó sorban egy nagy doboz nyugtatót!

Prunoki

ÉRTÉKELÉS: 80%
SNES



Aki eddig nem ismerte a Team 17 nevével fémjelzett játékok minőségét, annak íme egy újabb darab amiről ismét csak magasztaló megjegyzéseket mondhatok.

A képek mellett nem hiszem, hogy magyaráznom kellene, miről is szól ez az oldal.

Az Arcade Pool minden idők eddigi legélvezetesebb szimulációja a dákóval és golyóval űzött elfoglaltságoknak.

Ha most arra gondolsz, mekkora egy igazi pool asztal, és hogy jön ez hozzá, akkor javaslom keress egy nagyobb TV készüléket.

Mielőtt azonban arra gondolsz, hogy megveszed ezt a játékot, néhány nagyon fontos dolgot el kell intézned.

— Ha nincs iskolaszünet, vagy munkahelyed van, akkor irány az orvos, és addig ne hagyd békén míg legalább 3 hét betegállományt nem kapsz.

— Intézkedj, hogy az elkövetkezendő 3 héten az áramszolgáltatás garantáltan folyamatos legyen.

— Szerezz étvágyadnak megfelelő mennyiségű hosszabb ideig eláló élelmet.

— Vond be az akcióba legfeljebb 7 barátodat.

— Minden további ismerősöddel úgy vesszél össze, hogy 3 hétig biztosan ne próbáljanak meglátogatni.

Amennyiben a fentieket betartod, biztosan megúszod az első találkozást követő, heveny elvonási tünetek fellépését.

A játékban legfeljebb nyolcan vehetnek részt, így házibulikon vagy baráti összejöveteleken is megállja a helyét. Persze utána nem könnyű hazaküldeni a vendégeket. Folyton olyasmit mondanak, hogy: — Csak még egy ütés és már megyek is!

Ha már elment mindenki, akkor sem maradsz társ nélkül, hiszen a játékban számos különböző szintű játékos helyet kapott, akiket a gép kelt életre.

Egy versenyben akár 32 játékos is részt vehet, ahol az olyan játszmákat is végignézhetjük, amiben nem veszünk részt.

A helyszíneket célszerű a játszmák komolyságának megfelelően kiválasztani. Ez a háttérben hallható hangok formájában jelenik meg. Könnyed baráti játszmát szívesebben játszom egy kis pub-ban, míg a komolyabb mérkőzéseknek a biliárd terem adhat helyet.

Az edzésekre és trükkökre a csendet megtörő golyó koccanások hangjában lehet a legjobban összpontosítani.

Néhány szót a játék szabályairól, ami ékes angolsággal a játékban részletesen szerepel:

A játékosok célja általában a golyók valamilyen sorrendben történő eltüntetése az asztalról, a zsebeken keresztül.

A játékos kézzel nem érhet a labdákhoz, almával nem dobálhatja és az asztal emelgetésével sem lehet a gravitáció hatásait kihasználni.

Az egyetlen eszköz amit használhatunk, a dákó.

Kezdők számára a program nemcsak az ütés irányát — amit a piros gombbal jelölhetünk ki — hanem a labda további útját is mutatja.

Megütni pedig mindig a fehér golyót lehet.

A különböző beállítható játékszabályok főként az egyéni vagy kollektív játékot, illetve a labdák zsebbe juttatásának sorrendjét határozzák meg.

A legtöbb szabály szerint vannak olyan esetek, amik szabálytalanságnak számítanak.

Ilyenkor vagy a következő játékos veheti kezébe a dákót, vagy életet vesztünk.









A golyókkal való bánásmód gyakorlására remek mód a Trickshot játék.

Itt szabadon elhelyezhetjük a golyókat, és akár többször is próbálkozhatunk ugyanazzal a helyzettel, mindenféle megkötés nélkül.

Az ütés erőssége mellett a fehér labda megütési helyét is meghatározhatjuk. Ez arra van kihatással, hogy az oldalfalról milyen irányban pattanjon vissza a labda. (Főként profiknak)

Mivel a labdák elég kicsire sikerültek, nem láthatjuk rajtuk az egyes játékokban meghatározó szerepű számozást.

Erre szolgál egy cseti szerűség, ami mindig a kurzor alatti labda számáról tájékoztat.

A profi játékosok reálisabbra is állíthatják a dákó használatát. Ilyenkor csak annyit mutat a program, merre fog gurulni a fehérgolyó.

A szabályok egy részét magunk is megváltoztathatjuk, így kiiktathatunk nekünk nem tetsző elemeket a játékból.

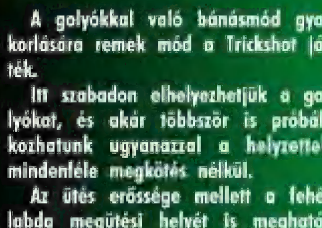
A programba épített kézikönyv minden információt tartalmaz a játékról, a szabályokról és még néhány szokásról is. A program egyébként teljesen megegyezik valamennyi Amiga modellen, ám mint látni fogjuk ez két dologban a program hátrányára válik.

Az egyik a nevek beírása, ami csak egy csatlakoztatott billentyűzeten lehetséges. A másik viszont a beállítások és rekordok elmentése, amihez egy külső lemezegységre van szükség.

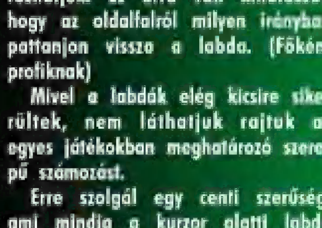
A játék mellett találunk még egy játszható Superfrog demót is, aminek játszhatósága minden alkalommal megdöbbent.

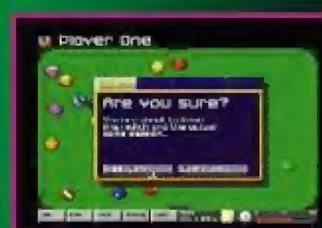
Az Arcade Pool egy fantasztikus szórakozás, és M.D. Jon-t idézve: "Tisztára be lehet golyózni!"

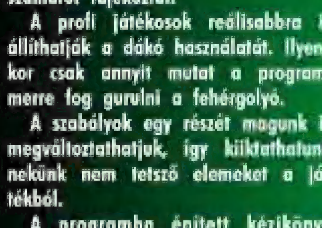
Lázi



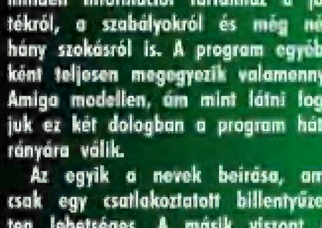


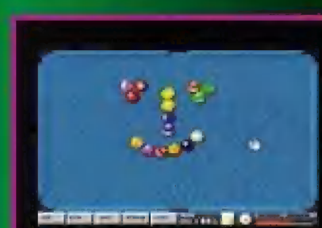


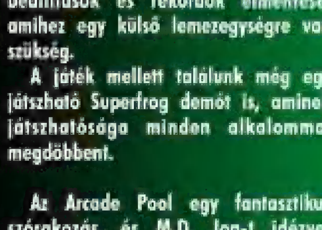


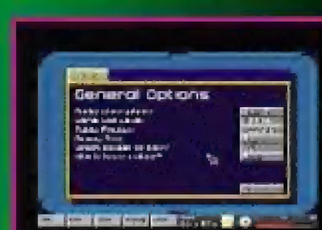


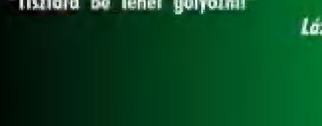








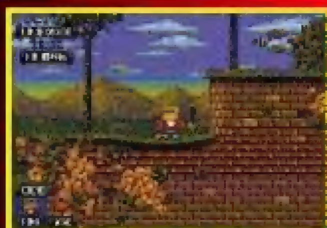
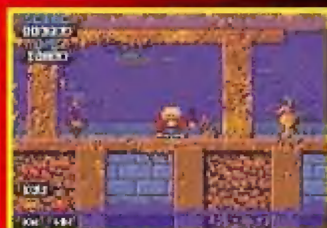






ÉRTÉKELÉS: 92%
CD32











ÉRTÉKELÉS: 90%
CD^{32}

Gondolj bele, kiragadnak a jó meleg barlangból valahonnan a Flinstones család szomszédságából, és egyenesen a 21. századba repítenek.

Ez történt a kölyökkel, akit az időutazást előidéző gonosz tudósok nem véletlenül Kid Chaos-nak neveztek el.

A Mesterséges Környezetelőállító Központ kipróbálásához, már csak egy kísérleti alanyra volt szükség.

Ha most azt gondolod, hogy ezen az őskori farmertől kéklő bunkóval hadonászó alakon kísérleteznek, talán tévedsz!

Az Ocean legújabb játékában rajtad zajlanak a kísérletek, igaz ugyan, hogy Kid Chaos képében.

A Mesterséges Környezetelőállító Központ pedig nem más, mint a CD^{32}.

A képlet egyszerű. Az időgép a Központ legtávolabbi szobájában van, ám az egyes helységeket energiamezővel lezárt kapuk választják el.

Mivel a kölyök nem is olyan bunkó, mint amilyennek látszik, rájön arra, hogy a kapuk energiaforrásai a környezetében vannak elrejtve.

Kitör cellájából és csak rajtad múlik, otthon lesz-e a vacsorai mamut pecsenyére.

A központ által létrehozott világban hosszú kirándulásokat lehetne tenni, ha nem leselkedne rád annyi veszély.

Először a Titkos Kertben találod Kid-et. Itt virágokba rejtették az energia tárolókat. A láncnál fényesebb ugyan a kard, ám a kölyök csak annyit tud, a virágnál keményebb a fabunkó.

A kertben források csordogálnak, kis hidak lengenek, burjánzik a növényzet, és mindenhonnan veszély leselkedik.

Csak a zavart elméjű tudósok alkotta Központban fordul elő, hogy ellenséggé válnak az amúgy békés állatok. A kölyök két mesteri módját ismeri a bunkó használatának.

Felugorva pörögve kaszabol a bunkóval, egyben magasabb helyekre ugrik. Ha már futtában kellően felgyorsult, akkor pörögve gyalulja egyenletesre a terepet.

Ilyen módon lehet rejtett átjárók falát áttörni, ami mögött mindig jutalom vár. A pályán vannak dobbantók, lökdösők, lengő hidak, és rengeteg alma. Az almák az erődhöz adnak jóleső pontokat.

Nagyon kellemes, hogy akkor vesztünk egy életet, ha erőnk elfogy. Minden fájdalmas érintés levon erőnkből, ám, ha semmi nem történik, akkor ezek a sérülések elmúlnak.

A harmadik kapun átjutva igazán szükség lesz minden ügyességre és gyorsaságra. Egy falbontó teniszben kell részt vennünk, ahol tét egy életünk. A cél, valamennyi tégla lebontása. Feladatunkat egy hormonzavaros gólya, akit bizonyára egy lőszerraktár tetején költöttek ki. Vigyázzunk a robbanó tojásokra. Ezt a poént már a Zool2-ben is elsütötték bonus játéknak, ám itt valóban játszható. Ha már legalább négy labdát pattogtatsz, jó esélyed van a továbbjutásra.

Ezután elmentheted a játékállást papírra. Kapsz egy kódot, amivel a következő tereptől kezdheted a játékot.

A Mérgező pusztaságban megtudhatod, mivé lesz akár az előző remek kert is, a mértéktelen környezetszennyezés hatására. Mutánsok hada lepi el utadat. A növényzet sem hasonlít többé a megszokotthoz. A talajra nagyon vigyázz a lábad előtt, mert az itt-ott fortyogó, vagdosó, hullámzó talajnak könnyen a csapdájába eshetsz.

Az időgép drága dolog, és nem éri meg sűrűn új alanyt hozni a Központ részére, ezért elhelyeztek segédanyagokat is, amivel tovább tudunk a kísérletben részt venni. A kijelölt helyeken találhatunk extra időt, erőt, életet, gyorsítót, pajzsot és meglepetést.

A meglepetés mindig más és más. Olykor hasznos pajzs, de néha könnyen megtréfálja a játékost. Erről ennyit. Maradjon valóban meglepetés.

A Mérgező Pusztaság után következik a Játék Gyár, az Erőd és végül a Romváros. Nem könnyű feladat átverekedni a pályákon, de hidegen nem olyan finom a mamut pecsenye.

A pályák gyönyörű színek kavalkádjában jelennek meg, a főhős mérete sem apró és a pályák ötletesen vannak felépítve.

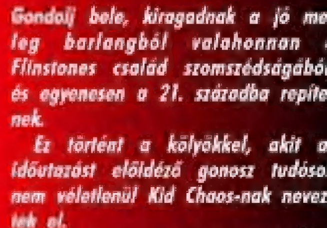
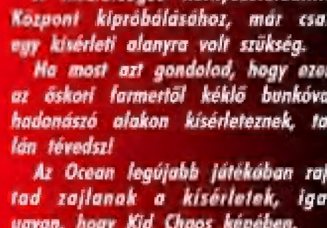
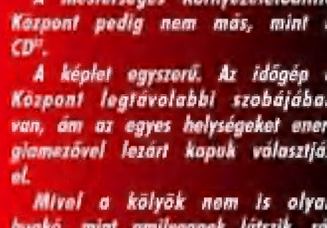
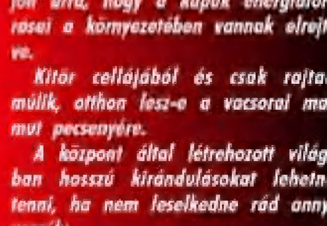
Ha irigyelted Sonic-tól a pörgéseket, akkor itt a nagy alkalom kipörögni magad. Csak bele ne csavarodj!

A kalandok hol magasban, hol pedig víz alatt zajlanak.

A végére érve pedig sok remek élményről számolhatunk be a barlang tüze körül ámulóknak.

Ha már a kertben gondba jutnál, itt egy jelszó amivel megnézheted a Pusztaságot. Sok hasznát nem veszed majd, mert csak kevéske élet van benne, ezért jobb, ha te is megszerzed a sajátodat: **LNDJHAMBBBA.**

Lázi

TIPPEK & TRÜKKÖK

Hello!

Üdvözlök minden cheat-rovat olvasót!

Remélem ha kinézel az ablakon, szikrázó hópelyhek kavarognak a szélben és a tájat belepi a fehér hótakaró!

Ha ez így van, akkor öröm tölti el lelkem, amiért mégis a Joypadot olvasod.

Bízzunk benne, hogy megtalálod amit keresel...

MORTAL KOMBAT SEGA CD

Ha kódként beírod: DULLARD, egy cheat képernyő tűnik fel (a Genesisnél is működik!).

Vagy az OPTIONS-ban nyomd le: le, fel, bal, bal, A, jobb, le.

REBEL ASSAULT SEGA CD

Kódok : BOSSK, ENGRET, RALRRA, FRIJA, LAFRA, DERLIN, MOLTOK, MORAG,TANTISS, OSWAFL, KLAATU, IRENEZ, LIANNA, PAKKA, NORVAL.

És még : BOTHAM,HERGLIC, LEENI, THRAWN, LWYLL, MAZZIC, JULPA, MORRT, MUFTAK, RASKAR, JHOFF, ITHOR, UMWAK, ORLOK, NKLLON.

ALADDIN GAME GEAR

Tudom, a kódokat már megírtam, de van itt még valami!

Az AIQY kódszóért sérthetetlenség jár!

BARE KNUCKLE 3 MEGA DRIVE

Az a kérdés, szeretnél-e kenguru lenni? Ha igen, tedd a következőket: a címképernyőn tartsd lenyomva a felt és a B-t, majd nyomd le a START-ot. A választható karakterek között ott lesz Victy, a kenguru!

FLINTSTONES MEGA DRIVE

Ha több esélyt akarsz adni magadnak, válaszd az öt életet, és nyomd le A, B, C + START.

Most bal és jobb, amíg a címképernyő megjelenik. Ha fogytán van az életed, nyomd le a START gombot!

JAMES POND 3 MEGA DRIVE

A kódképernyőn a következőt jelöld ki: piros sajt, sárga egér, zöld macska, kék kutya, piros könyv, majd klikkelj az ajtóra.

Wow, minden út megnyílt előtted! Ha ez még nem elég akkor az OPTIONS-ban nyomd le a balt, majd tartsd lenyomva a B-t és ugyanekkor nyomd le a START-ot. Hogy mi történik?

Próbáld ki és meglátod!

TAZ-MANIA MEGA DRIVE

Mindkét padot kösd be és a címképernyőn az A, B, C-t és a START-ot egyszerre, mindkettőn nyomd le (Sívák előnyben!)! A játék közben pillanat állj, majd nyomd le a B-t, a sérthetetlenségért vagy a C-t, a szintválasztásért.

DEADLY MOVES MEGA DRIVE

Íme néhány karakter kódja, hátha valakit érdekel...

Warren : XXI E4T2 0ZY,
Gaoluon: HY6 Z9J3 W47
Vagnad: WBY MFDI HOZ
Baraki: HB1 Y9JK D4W,
Li Yong: WBY E42Q UZIBu-oh: HB8 MFO6 NNN.

SPIDER-MAN SEGA CD

Néhány kód: ELECTRO, WALLABY, GALLON66, FALCON499, HELPINHAND, PUBLIC 45, KIDNEY2, PENCIL6.

DINO DUDES JAGUAR

1. ROUND ONE
2. LIBERTY ISLAND
3. STONE WALL
4. G-MEN
5. GO WEST
6.LEMON ENTRY
7. WAGON WHEEL
8. OIL DRUM
9. MOON ORBIT
10. HARD ROCK
11.TRIP AND FALL
12. ALARM CLOCK
13. BIG COUNTRY
14. HOG TIED
15. CAN CAN
16. CUTE MOUSE
17. SPANKY PLUG
18. PONY EXPRESS
19. PADDED CELL
20. LOGPLUME
21. CANVAS SAIL
22. GOLDEN ERA
23. WIDE SEAT
24. BAD KARMA
25. CRASH BARRIER
26. LIME GLASS
27. SURF
28. PENAL COLONY
29. RELIEF ART
30. TRIBAL DANCE
31. SODA FOUNTAIN
32. PARKING SPACE
33. PIZZA DUDE
34.CROW FLIES
35. TILED ROOF
36. SLATE MISSING
37. OPENING TIME
38. INNERPEACE
39. BAD DOG
40. SOUR BELLY
41. LARGE MUG
42. HALF A BET
43. SINGSING
44. BROWN COW
45. IRON HORSE
46. WHITE WHALE
47. BOX OFFICE
48.CORNY FUR
49. ATOM CAT
50. FREE WHEELING
51. BUSH FIRE
52. CAR BRA
53. PORK PIES
54. STORMY WEATHER
55. STAGE COACH
56. QUAY BORED
57. SPLASHDOWN
58. BUG POLITICS
59. SHAKE SPEAR
60. SCHOOL ZONE
61. PINK MARBLE
62. ROLLING PLAINS
63. ICON DRIVE
64. CARROT TOP
65. QUILL PEN
66.TUTTI FRUTTI
67. PUBLIC ENEMY
68. BIG END
69. TAN PARLOR
70. NEVERREADY
71. SHARK FANGS
72. STOOL PIGEON
73. PROM QUEEN
74. RED LETTER
75. CORN PONE
76. BILGE PUMP
77. SIXTY FOUR BIT
78. HALF MAST
79.WALKING BOSS
80. SPACE TO LET

MORTAL KOMBAT II SNES

Ez a verekedős játék sokak kedvence. A most következő cheatet használva négy harcost választhatsz magadnak.

A START képernyőn tartsd lenyomva a bal és jobb gombot (nem az irányt!), s közben START.

Egy új képernyő fog megjelenni, amelyen kiválaszthatod harcosaidat.

Ha ketten játszotok, természetesen megtehetitek ugyanezt mindkét padon is, sőt ha lenyomod a SELECT-et, akkor megteszi ezt a gép is!

Amikor a harcosod meghal, akkor helyébe lép a következő ember, hogy megmutassa, ki a nyerő...

Hogyha ugyanezt a két gombot nyomva tartod már akkor, amikor bekapcsolod a gépedet, és nem is engeded el míg a logo fel nem tűnik, láthatsz valami érdekeset!

CYBERMORPH JAGUAR

Az OPTIONS-ban nyomd le a következő gombokat: 1, 3, 5, 7, 8, 9.

Egy spéci hang jelzi, a cheat működik. Most indítsd el a játékot, szedegess fel néhány stuffot...

Wow, a speciális fegyverek valahogy elfelejtenek kifogyni!

STUNT RACE FX SNES

Ha két játékosra állítottad be az opciót, de nem sikerül senkit találnod, semmi vész, a gép három másodperc után automatikusan magához ragadja az irányítást!

Ha pause van és szívesen animálgatnál egy kicsit, nyomd le az R gombot a lassításhoz, vagy az Y-t a gyorsabb lejátszáshoz.

WOLFENSTEIN 3D JAGUAR

Írd be a 4668-at bármikor hogy a szint végére érj. A 4696 ellenben, visszatesz a szint elejére!

Ha magad akarsz szintet választani, a START képernyőn tartsd lenyomva az 1379-et.

Ha szeretnél minden kulcsot és fegyvert magadnál tudni, csak ennyi: 4996.

WOLFENSTEIN 3D SNES

A térképnél: fel, B, jobb, B. Már mehetsz is a következő szintre!

Ha viszont a B, fel, B, A kombinációt alkalmazod, sérthetetlen leszel!

Vagy esetleg szeretnéd az összes fegyvert maxi feltöltéssel?!

Nyomd le: jobb, fel, B, A.

SUPER METROID SNES

Kétféle végképet láthatsz, attól függően, hogy három órán belül vagy azon túl fejezed be a játékot.

A különbség ruhadarabokban mérhető...

LETHAL ENFORCERS SNES

Játék közben nyomd le a START-ot (pause), majd fel, fel, fel, le, le, le, bal, jobb, jobb, jobb, B, A, A, A, A.

Most indíthatod újra, nyolc folytatási lehetőséged lesz!

DOOM JAGUAR

A játék közben a következő gombokkal lehet cheat-elni:

* + Pause — Isten mód (sérthetetlenség)

+ Pause - Full ammo, keys, health, armor, weapons

Szint száma (0-9) + Pause - A megadott szintre ugrik (0-9)

A + Szint száma (0-9) + Pause - A megadott szintre ugrik (10-19)

B + Szint száma (0-9) + Pause - A megadott szintre ugrik (20-24)

WOLFENSTEIN 3D JAGUAR

A Menü Screen-en egyszerre le kell nyomni 1, 3, 7, 9.

Ekkor megjelenik a Level Select Menü.

A játék közben a következő cheat-ek állnak rendelkezésre:

4668 — God Mode (sérthetetlenség)

4996 — Összes fegyver + lőszer

4887 — Fejlesztő mód

4786 — A következő szint elejére ugrik

EARTHWORM JIM SNES

PAUSE módban A, B, X, A, majd A+X, B+X, B+X, és A+X (együtt nyomni), a következő pálya elejére dob. Próbáljátok ki a következőt is: Y, A, B, B, Y, A, B.

EARTHWORM JIM MEGADRIVE

Itt van mindjárt három hasznos kód.

Pause után - fel+B, B, A, C, A, A, A, A - ad egy extra életet.

Pause után - A, B, B, B, C, A, C, C - 1000-re visszaállítja a lőszert.

Pause után - le+C, A, B, C, A, B, A, C - 9 plazma lövést ad.

OUTRUNNERS MEGADRIVE

A címképernyőn a következő gombokat kell sorban megnyomni: bal, jobb, bal, jobb, B, C, A. Ezek után az autók közül kiválasztható a legbikább Virtua Car is.

SONIC 3 MEGADRIVE

Amikor a Sega logo eltűnik a képernyőről (bekapcsolás után), amilyen gyorsan csak tudod, meg kell nyomni a következő gombokat: fel, fel, le, le, fel, fel, fel, fel.

Ha elég gyors voltál, akkor egy hangjelzés hallható.

Ezek után a Sound Test képernyőn megtalálható lesz a titkos pályaválasztási menü is.

MK II MEGADRIVE

A Fergality-nek nevezett kivégzési mód a következő.

A karakternek válaszd Raiden-t, és a kivégzést a következő módon lehet végrehajtani: hátra, hátra, hátra, blokk. Hogy mi történik? Próbáljátok ki.

CASTLEVANIA MEGADRIVE

Az options képernyőn válaszd ki a BGM 05-öt és a SE 073-at. Ezek után vissza a PRESS START-ot jelző képre.

Start után a következő képernyőn fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, B, A. Most vissza az options menübe.

Az expert fokozatot választva 9 élettel kezdhetsz.

SONIC AND KNUCKLES MEGADRIVE

Próbáld ki a következő level kódokat: 3659 8960 3263, 2965 3193 9023, 2921 0274 3999, 3737 7423 1487, 3698 8191 7375, 3009 6111 4047, 3482 7286 3167.

REBEL ASSAULT MEGA CD

Level kódok:
BOTHAN, HERGLIC, LEENI, THRAWN, LWYLL, MAZZIC, JULPA, MORRT, MUFTAK, RASKAR, JHOFF, ITHOR, UMWAK, ORLAK, NKLLON.

URBAN STRIKE MEGADRIVE

Szintkódok:
C9ND63JYW3W,
9GRTKGDT9GN,
NWDTNW6SGRR,
L6VZHD3XB63,
GPTXLGDTHWG,
W7K9LP7C6JF.

KING OF DRAGON SNES

Miután a figurád elhalálozott, és már csak 1 credit-ed maradt, csináld a következőt. A port 2-be dugott joypad-on Start, majd a port 1-en is Start. Ezek után ha a karaktert kiválasztottad, 99 credit-et kapsz.

Végezetül egy kis meglepi azoknak, akiknek van Action Replay a birtokukban! Kódok hegyeit hozta a Télanyó a SNES tulajdonosoknak!

NBA JAM

Extra sebesség:
PL1: 7E07C30F
PL2: 7E08AB0F
PL3: 7E09930F
PL4: 7E0A7B0F.

AERO THE ACROBAT

Végtelen energia: 7E0CCA6D.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Végtelen folytatási lehetőség: 7E003603.

SUPER STREET FIGHTER 2

Spéci „légmozgás":
PL1: 7E05EA00
PL2: 7E082A00.
Végtelen energia:
PL1: 7E053190
PL2: 7E077190.
Extra turbó sebesség:
PL1: 7E059C01
PL2: 7E07DC01.
Nincs háttér: 7E00BF10.
Turbó sebesség: 7E1D3F0A.

SUPER MARIO ALLSTARS

Minden ellenfélnek annyi: 7E005500.

NINJA WARRIORS

Végtelen energia: 7E18B2C0.

LETHAL ENFORCERS

Örökélet: 7E00B205.

Ennyi lenne a termés erre a negyedévre. Ne habozz, ha valamire rájöttél, írj nekünk!

Kipróbált tippjeidet, trükkjeidet tedd közkinccsé!

Itt az alkalom, hogy segíts másoknak, hátha egyszer még neked is jól jön egy-két cheat...

Akkor viszlát mindenkinek!
See you next time!

Lily + SAKMAN

TOPLISTA

SNES

1. Donkey Kong Country
2. Stunt Race FX
3. Mortal Kombat 2
4. FIFA International Soccer
5. Super BomberMan

MEGA DRIVE

1. FIFA International Soccer
2. Micro Machines 2
3. Urban Strike
4. Earth Worm Jim
5. Mortal Kombat 2

CD32

1. UFO Enemy Unknown
2. Kid Chaos
3. Arcade Pool
4. Seek and Destroy
5. Gunship 2000

3DO

1. VR Stalker
2. Way of the Warrior
3. Striker
4. Novastorm
5. FIFA International Soccer

GAME GEAR

1. Aladdin
2. Sonic Chaos
3. Mickey Mouse Land of Illusion
4. NBA Jam
5. Micro Machines

MASTER SYSTEM

1. Jungle Strike
2. Mortal Kombat 2
3. Tazmania
4. Round-Up
5. Sonic Chaos

MEGA CD

1. Rebel Assault
2. Tomcat Alley
3. Sonic CD
4. Double Switch
5. Starbalde

ACOMP

Meguntad a konzolodat? Vásárolj PC-t!!!

Részletes árlistánkat a GURU és Heti Piac lapjain olvashatjátok.

Várunk mindenkit szeretettel, látogass el hozzánk!

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax: 251-2385

Előfizetési akció olvasóinknak

Lapjainkban már jó bevált előfizetési kedvezménnyel kívánunk kedveskedni olvasóinknak. Aki előre megrendeli és befizeti az előfizetési díjat az alábbi kedvezményeket kapja:

1 éves előfizetés — 676 Ft
1/2 éves előfizetés — 338 Ft

De persze ez nem minden, ugyanis az év végéig beérkezett éves előfizetőink között értékes nyereményeket fogunk kisorsolni, melyekről majd később részletesebben olvashattok a JOYPAD-ban.

Tehát várjuk előfizetéseteket a JOYPAD címén.

Megjelent a GURU, legújabb száma!!!

Keressd az újságárusoknál, vagy fizesd elő!

